

AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 11
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
Software de alta cilindrada
¡Conviértete en el rey del volante!
Gran Concurso
Sorteamos un auténtico PINBALL
3D Lemmings
Los niveles más complejos paso a paso
Worms
Guerra al aburrimiento
Wing Commander IV
El nuevo orden de la Galaxia
8 426239 020312 00011



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel Pachón (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por



sumario

Año XI · Tercera época · Número 11 · Diciembre 1995 · 595 ptas.(IVA incluido)





Editorial

Ya se nos acaba otro año. Un año muy especial para esta revista, que vio, allá por el mes de Febrero, un cambio radical en forma y fondo. Una época acababa, y empezaba otra nueva. Más importante, más excitante, más interesante... y quizá, más confusa, por qué no decirlo.
Este año ha traído consigo importantes novedades, aparte de la mencionada. El Pentium -y a estas alturas, ya no hay vuelta de hoja- se está convirtiendo en el próximo estándar en el reino de los ordenadores, nos guste o no. Windows 95 -a punto de convertirse en Windows 96- ha montado un pequeño cristo en el mundo de los SSOO. Las nuevas máquinas de 32 bits salieron dispuestas a comerse el mundo, tras retrasos, sorpresas, y alguna informalidad que otra. Un festín que todavía no ha llegado a su punto álgido -¿quizá en las navidades?-, y que ha marcado el inicio de otra espera, sin darnos tiempo a reaccionar: la espera por las máquinas de 64 bits...
Pero dejemos de hablar del futuro para centrarnos en este número que arranca con una sabrosa portada. Ni más ni menos que "Wing Commander IV". Origin tira la casa por la ventana para desarrollar uno de sus proyectos más ambiciosos. Además, reportajes jugosos como el dedicado a 3DO, a los juegos de coches, al mundo de la publicidad en el software... Previews, críticas, trucos, patas arriba... Una buena manera de concluir un año marcado por el cambio y la incertidumbre, ¿verdad?
Incertidumbre, y confusión, sí. Pero no importa. 1996 será un año -qué duda cabe- mucho mejor. Los cambios traerán nuevos cambios. El nuevo año -todos lo deseamos- calmará un poco los ánimos, y pondrá a cada cual en su sitio -fabricantes y compañías-. Los juegos serán cada vez más impresionantes, sin que por ello el usuario tenga que sufrir los inconvenientes en forma de continuas mejoras -y gastos- en sus equipos, sean cuales sean. El software se abaratará. El usuario se beneficiará siempre de cualquier decisión tomada por los mandamases del videojuego. Veremos cosas nunca vistas. Nunca imaginadas...
¿Demasiado optimismo? ¡Seamos optimistas! Al fin y al cabo, las navidades están aquí encima y son una época mágica en la que todo es posible. ¿Cierto?
Al menos, por nuestra parte, intentaremos que tan agradables deseos se hagan realidad. Y si las previsiones no se cumplen enseguida... bien, tenemos todo un año por delante. Un año que puede dar mucho de sí.
Hasta... el año próximo.

En Micromanía creemos que cuando se da una exclusiva, hay que llegar hasta las últimas consecuencias. Por eso, a ciertos reportajes y/o portadas, les debe seguir, indefectiblemente, una demo que corrobore la información. Por eso, la estrella de nuestro CD, este mes, es «Wing Commander IV». Pero, no penséis por ello, que el resto de los contenidos del compacto es inferior en calidad. Ni mucho menos. A las pruebas nos remitimos: «Cybermage», «Actua Soccer», «Fatal Racing», «Tilt», «Alien Odyssey»... Sobre el papel no son más que nombres, pero en cuanto ejecutéis las demos, las cosas os quedarán mucho más claras. Que lo disfrutéis, y hasta el mes que viene.

MICRO manía

PC/MAC CD-ROM

Depósito legal: M-22664-95

El contenido de este CD debe ser utilizado desde un Mac o PC compatible con lector de CD ROM.

Teclear MENU para poner en marcha el CD. Autoejecutable con Windows 95.

Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con MICROMANIA 11.

DEMOS JUGABLES PC
WING COMMANDER IV.
FATAL RACING.
CYBERMAGE.
ACTUA SOCCER.
TILT.
NHL 95.
ALIEN ODYSSEY.
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

DEMOS JUGABLES MAC
EL QUIJOTE INTERACTIVO.
CYBERWAR.

PREVIEWS
LOS ULTIMOS PROYECTOS DE ROCKET SCIENCE Y CRYSTAL DYNAMICS.
BERMUDA SYNDROME.
ROAD WARRIOR.

OCIO
TRAILERS DE DOUBLE DRAGON, SPECIES Y KIDS.

HOBBYLINK 1.13.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el sexto CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los videos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea INSTALAR. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



PC

ACTUA SOCCER

Gráficos en 3D, diferentes cámaras y vistas, repetición de jugadas desde varios ángulos, vídeo marcador electrónico... Todo esto, y mucho más, podréis encontrar en esta demo jugable de uno de los mejores simuladores futbolísticos creados hasta la fecha.



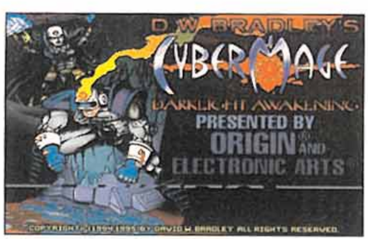
ALIEN ODYSSEY



Argonaut, después de su gran éxito, «Creature Shock», nos vuelve a sorprender con otra aventura espacial del mismo estilo, de la que os ofrecemos una demo totalmente jugable.
Después de intentar, con un compañero, internaros en la base de los Dak, vuestro amigo es capturado y tendréis que liberarle a través de unos intrincados laberintos llenos de repugnantes criaturas.

CYBERMAGE

La compañía americana Origin, después de sus grandes éxitos, como las sagas «Ultima» y «Wing Commander», ha decidido desarrollar software en 3D al más puro estilo de los arcades de este género.



«Cybermage» es una buena prueba de ello, y lo podréis comprobar en la demo jugable que os ofrecemos, en la que podréis arrasar con todo bicho viviente en algunos de los niveles del mismo.

FATAL RACING

El mes pasado os ofrecimos una demo no jugable de este magnífico simulador de conducción por unos circuitos



infernales. Ahora, os hemos conseguido una demo jugable del mismo en la que podréis conducir en uno de los circuitos del juego.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

«Flight of The Amazon Queen» es una aventura gráfica en la que os convertiréis en uno de los mejores pilotos del mundo.



Habéis conseguido un contrato para llevar a una de las mejores artistas del momento en su gira por la selva amazónica, pero vuestros competidores tratarán de impedir que lo logréis.

NHL 96

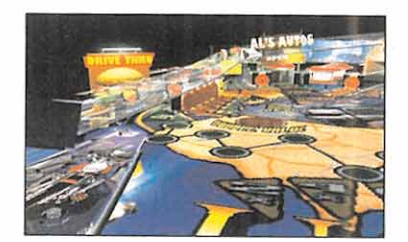
Una nueva temporada de la liga de Hockey americana está a punto de comenzar, y con



ella aparece la nueva versión del simulador deportivo creado por Electronic Arts, que contiene imágenes de vídeo, y, siguiendo la tendencia de la compañía, también incorpora el Virtual Stadium, o lo que es lo mismo, diferentes cámaras para sentir más de cerca la emoción de este deporte de contacto.

TILT

«Tilt» es el nombre del nuevo simulador de pinball, con



gráficos en 3D, en el que realmente pensaréis que estáis jugando a una máquina de bolas.
Tiene diferentes opciones de configuración, como tablero en 2D y 3D, que os aparecerán al instalar el juego.

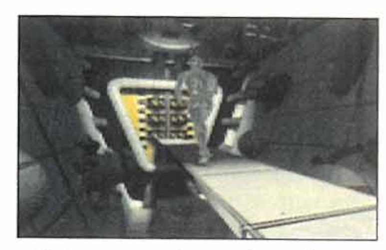
WING COMMANDER IV

Parece que los peligros de la galaxia no han concluido con la eliminación de los Kilrathy. Ahora, en este nuevo episodio, lucharéis contra los traficantes que tratan de iniciar una guerra civil, acabando así con la paz que tanto sufrimiento, tiempo y diversión os ha costado conseguir.
Al igual que su predecesor, «Wing Commander IV» incluye secuencias de vídeo realizadas por actores reales, como Mark Hamill o Malcom McDowell, y una nueva versión mejorada del simulador de combate espacial.
La demo que os ofrecemos incluye la introducción del juego y una misión de combate para que se os haga la boca agua.



MAC

Este mes os presentamos dos magníficos juegos para vuestros Macintosh.
El primero es la conversión del gran éxito de SCI para PC



«Cyberwar», basado en la película «El Cortador de Césped», en el que entraréis en el mundo de la realidad virtual.
La demo que os ofrecemos consta de dos partes bien diferenciadas.
La primera es una rolling demo en la que podréis ver algunas de las animaciones del juego y la segunda es totalmente jugable. En ella os convertiréis en una sofisticada máquina voladora que tendrá



que atravesar túneles con gran cantidad de obstáculos, poniendo a prueba todos vuestros reflejos.
Parece que el software desarrollado en España cada vez adquiere más calidad, y buena prueba de ello es la demo jugable que os ofrecemos de «El Quijote Interactivo», de InterACCIÓN Multimedia, que, como podréis ver en el título, trata sobre las peripecias de este hidalgo castellano creado por Miguel de Cervantes. Podréis jugar en el primer capítulo del mismo, interactuando con los objetos del decorado, e incluso podréis pintar algunos de los dibujos.



BERMUDA SYNDROME



«Bermuda Syndrome» es una mezcla de juego de aventuras y arcade para Windows. Os presentamos el vídeo de introducción.

CRYSTAL DYNAMICS



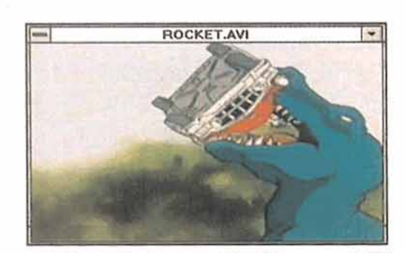
Aquí tenéis un vídeo en formato AVI con los nuevos programas que esta compañía os tiene preparados: «Slam'n'Jam 95», un simulador de baloncesto, «3D Baseball 95», simulador de béisbol en 3D, «Solar Eclipse» y «Legacy of Kain».

ROAD WARRIOR



¿Os acodáis de «Quarantine», aquel juego en el que manejábais un superarmado taxi. Pues la 2ª parte está a punto de salir al mercado en España, y os ofrecemos como primicia una preview del mismo.

ROCKET SCIENCE



Tres de los programas de más éxito de Rocket Science, de los que ya os hemos dado demos jugables en esta revista, «Loadstar», «Wing Nuts» y «Cadillac and Dinosaurs», os los presentamos en formato AVI. Esperamos que los difrutéis tanto como lo hemos hecho en la redacción.

Ocio

DOUBLE DRAGON



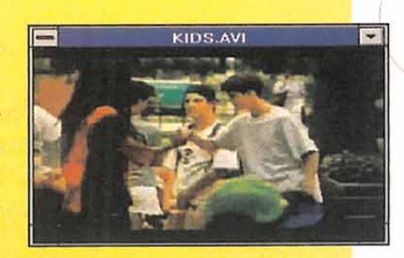
Antes, algunos juegos de ordenador estaban inspirados en películas de cine. Pero parece ser que las tornas han cambiado. Primero fue «Street Fighter», y ahora llega a la pantalla grande «Double Dragon», basado en el famoso juego de lucha.
Aquí tenéis un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

HOBBY LINK 1.13



En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis acceder a gran número de servicios, entre los que se incluyen juegos vía modem, actualizaciones, juegos Shareware y mensajería.

KIDS



«Kids» es el nombre de una película sobre la juventud americana, sus inquietudes, aficiones y vicios, y que pueden ser trasladados también para la juventud que reside en nuestro país.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI.

SPECIES



Unos extraterrestres nos han enviado un mensaje con la información de cómo crear un ser que sea mezcla de las dos especies –la raza humana y los extraterrestres–. El experimento ha de ser abortado, pero la criatura engendrada se escapa.
El resto lo podéis visualizar en el trailer de la película que incluimos en el CD.

Servicio de atención al usuario

(91) 653 73 17

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

concurso

empire® INTERACTIVE



¿Te imaginas tener un alucinante pinball como éste sólo para ti y tus amigos?

Pues ahora puedes conseguir que "Harry el Sucio" entre en tu casa si compites en este concurso de Empire: Por ahora tan sólo has de averiguar las 4 preguntas que te hacemos sobre los juegos «Red Ghost», «Braindead», «Navy Strike» y «Pro-Pinball» en este número.

Pero, ojo, no mandes todavía el cupón. En el número siguiente de Micromanía (Enero), te volveremos a preguntar algunas cosillas sobre juegos de EMPIRE. Cuando las averigües, envía los dos cupones juntos para participar en este concurso. ¡A por el pinball!

Además, hay otros muchos premios. No te lo pierdas.

PRIMER PREMIO: Este increíble pinball de Amusetec. "Dirty Harry" en acción. Desenfunda su Magnum 44 y dispara. Te sentirás inmerso en la aventura con la música original de la película y las frases del auténtico Clint Eastwood. Un premio de lujo.

SEGUNDOS PREMIOS: 3 exclusivas cazadoras de piloto de Navy Strike.

PREMIOS DE CONSOLACIÓN: 30 sets de productos de Empire: 1 alfombrilla de ratón de Braindead, un parche de Navy Strike, un pin de Pro-Pinball y otro de Braindead.

NAVY STRIKE

AmuseTEC S.L. CIRSA

ArcadiA software, s.a. MICROMANÍA

BASES CONCURSO EMPIRE

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el Cupón de Participación de Diciembre junto con el Cupón de Participación de Enero (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO EMPIRE»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una primera al azar que ganará una máquina de Pinball de Amusetek de "Dirty Harry". A continuación, se elegirán aleatoriamente tres cartas más, cuyos remitentes obtendrán una cazadora de cuero de piloto de Navy Strike. Por último, se extraerán 30 cartas más, que ganarán una alfombrilla de ratón de Braindead, un parche de Navy Strike, un pin de Pro-Pinball y otro de Braindead. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

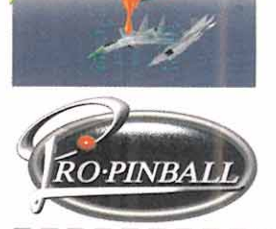
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE y HOBBY PRESS.

preguntas

RED GHOST

1. CITA, AL MENOS, UNO DE LOS TRES TIPOS DE VEHICULOS QUE SE PUEDEN MANEJAR EN RED GHOST.



BRAIN DEAD

2. ¿QUE COMPAÑIA, RESPONSABLE DE TITULOS COMO «DRAGON´S LAIR», HA PROGRAMADO «BRAINDEAD 13»?

NAVY STRIKE

3. CITA, AL MENOS, UN PROGRAMA MAS DE ROWAN, EDITADO POR EMPIRE, QUE NO SEA «NAVY STRIKE».

PRO-PINBALL

4. ES VERDADERO, O FALSO, QUE «PRO PINBALL. THE WEB» ESTA REALIZADO EXCLUSIVAMENTE EN 2D, Y CON RESOLUCION VGA.

PRO-PINBALL

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN concurso EMPIRE DICIEMBRE (Nº 1)

Nombre .... Apellidos ....

Dirección .... Localidad ....

Provincia .... C.Postal .... Teléfono: ....

Respuestas 1 .... 2 ....

3 .... 4 ....

¡¡¡VIVE LA GRAN AVENTURA MULTIMEDIA!!!

EL PRIMER CATALOGO DE VENTA POR CORREO EN HARD & SOFT EDUCATIVO Y DE ENTRETENIMIENTO

PC-CD • MAC • PSX • SATURN • 3DO • SNES • MD • GB





Solicita tu Catálogo, llamando al tel. 902 27 29 31

EL PRIMER CATALOGO DE VENTA POR CORREO EN HARD & SOFT DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCATIVO

Nº 1 • AÑO I • DIC. 1995

DIRECT Play

SIMULADORES
ARCADE
DEPORTIVOS
ESTRATEGIA
AVENTURA GRAFICA
ROL
EDUCATIVOS
ORDENADORES
CONSOLAS
ACCESORIOS

SI QUIERES ...

... Estar informado sobre las últimas novedades del mercado, gratuitamente.

... Financiación para tu nueva consola o nuevo equipo multimedia, desde 300 ptas./día.

... Encontrar ese juego que buscas.

... Comprar a los mejores precios del mundo multimedia y además llevarte interesantes regalos por tus compras: accesorios, programas, juegos CD ...

... Participar en concursos, ofertas especiales y regalos, solicita tu carnet de socio gratuitamente.

... Recibir todo esto en tu casa, en 48-72 horas, sin gastos de envio y con garantía de devolución por problemas técnicos, llama a:

DIRECT PLAY, S.L.

902 27 29 31

(Coste de llamada provincial)

POR LA COMPRA DE AL MENOS DOS PRODUCTOS DE NUESTRO CATÁLOGO, OBTENDRÁS UN DESCUENTO DE

1.000 PTAS.

Promoción válida hasta el 15 de Enero de 1996

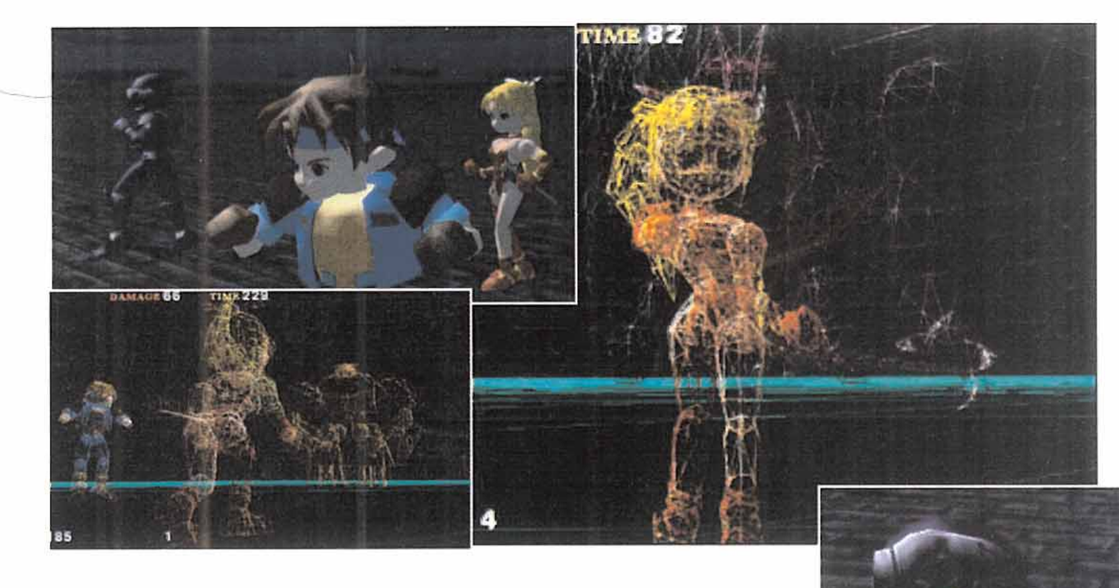
DIRECT PLAY, S.L. • Avda. Islas Filipinas, 1 bis - 7º B • 28003 Madrid • Telf.: (91) 533 55 51 • Fax: (91) 521 56 59



¿FANTASÍA O REALIDAD?

Final Fantasy VII

LA REVOLUCIÓN ESTÁ EN MARCHA. LAS NOTICIAS QUE IBAN LLEGANDO RESPECTO A LA PRODUCCIÓN DE JUEGOS PARA ULTRA 64 ESTÁ DANDO SUS PRIMEROS FRUTOS. TRAS DARSE A CONOCER EL NOMBRE DE LOS INTEGRANTES DEL "DREAM TEAM", ALGUNOS DE LOS TÍTULOS EN DESARROLLO, POSTERIORES INCORPORACIONES DE COMPAÑÍAS TAN DESTACADAS COMO LUCASARTS, Y LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA MÁQUINA CON QUE TODOS SUEÑAN, LLEGAN LAS PRIMERAS IMÁGENES DE JUEGOS, TAL CUAL. OLVIDÉMONOS DE DEMOSTRACIONES, SACADAS DE PLATAFORMAS SILICON GRAPHICS, PARA CENTRARNOS EN LO QUE SE ASEGURA ES EL ASPECTO REAL DE LOS CARTUCHOS. ESTAS SON LAS PRIMERAS IMÁGENES DE «FINAL FANTASY VII», PARA NINTENDO ULTRA 64.

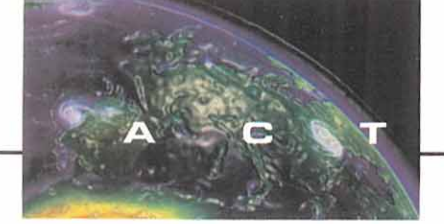


SQUARE SOFT
En preparación: NINTENDO ULTRA 64
RPG

O mejor dicho, del juego y del proceso de desarrollo del mismo. Esto es lo que ha salido de los laboratorios en Japón de Square, aunque la confirmación oficial de que pertenezca a «Final Fantasy VII» para Ultra, no se ha producido.
Si es lo que realmente todos pensamos, estamos ante uno de los acontecimientos que pueden revolucionar el mundo del RPG para consolas.
Imaginad, por ejemplo, que títulos tan explosivos como «Zelda», «Secret of Mana», o cualquier entrega de la misma serie «Final Fantasy», pierdan su habitual perspectiva cenital –o casi–, para regalar la vista al usuario con un universo 3D auténtico, donde el tiempo real, los cambios de cámara, zooms, escalados perfectos, etc., sean los que dominan la acción del juego.
¿Fantasía? Tal vez no. Procedente de Square también nos ha llegado una serie de películas, en las que se muestra el proceso de diseño, además de una pequeñísima animación de varios segundos de duración, mostrando un –teórico– resultado final, real, de una secuencia del juego en formato doméstico.
El enorme potencial teórico de Ultra 64, sin embargo, no parece estar explotado al máximo en estas secuencias, pero ya es posible apreciar ciertos detalles en la animación, en los que parece que aspectos como el mip mapping o el load management están en uso.
Los rumores apuntan a una cifra de 400 Mbits para el juego, lo que significaría una capacidad superior a cualquier cartucho o CD de Neo Geo, por ejemplo.
¿Son todos estos rumores ciertos, o tan sólo son eso, rumores, y estas imágenes no son más que un bonito proyecto? La respuesta, a finales del mes de noviembre en el Shoshinkai Exhibition de Japón, donde Ultra 64 se pone de largo oficialmente.







Y AL FINAL, SE HIZO LA LUZ



Ultra 64

Se presenta oficialmente en el SHOSHINKAI EXHIBITION DE JAPÓN

Primero fue el diseño de la carcasa. Después, se dio a conocer el aspecto definitivo del pad de control de Ultra 64. Ahora, todo está listo, hasta el cartel promocional, para que Nintendo Ultra 64 deje de ser un proyecto y se convierta en realidad.

Hablamos de la celebración del Shoshinkai de Japón, donde, del 24 al 26 noviembre –a la hora de escribir estas líneas la muestra aún no ha dado comienzo–, se presenta en sociedad la máquina más revolucionaria de Nintendo, junto a los primeros juegos desarrollados por el famoso "Dream Team".

Aunque el número exacto de títulos no se conoce, a estas alturas, se habla de unos doce o trece juegos, entre los que se podría encontrar una versión Ultra de «Mario Kart», un programa basado en «Dragon Ball», un par de juegos más desarrollados por Nintendo, y títulos de los que ya se había oído hablar, como «Robotech».



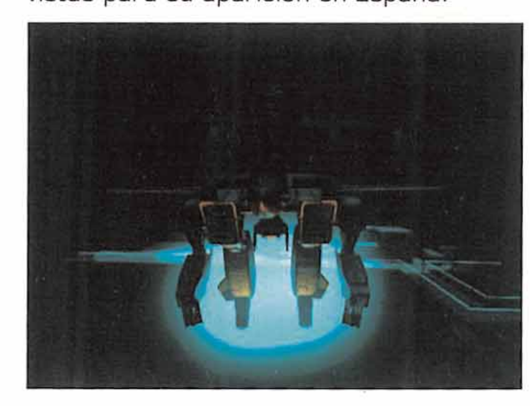
Por otro lado, las últimas noticias referentes a nuevos desarrollos para Ultra, hacen referencia a una adaptación de la última película de James Bond, «GoldenEye», que estaría produciendo Rare, y del que se conoce que utiliza un entorno 3D, o el título del primer programa diseñado por LucasArts para Ultra, «Shadows of the Empire». Al parecer, éste guardaría bastantes similitudes con «Dark Forces», en su concepto, aunque variando notablemente en desarrollo y calidad gráfica.



¿Hay más? Sobre todo, rumores. Como los referentes a un simulador desarrollado por Paradigm Simulations, aunque no hay nada seguro.

Por el momento, basta para hacernos una idea de lo que el amigo japonés se trae entre manos.

Esperemos, por otro lado, que las noticias que últimamente van llegando sobre un nuevo retraso del lanzamiento de Ultra 64, en Japón, no afecte a las fechas previstas para su aparición en España.



LOS NUEVOS PLANES DE THE 3DO COMPANY

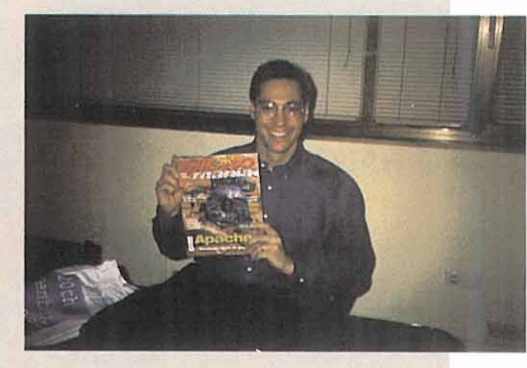
HABLAMOS CON BOB FABER, RESPONSABLE DE PRODUCTO 3DO PARA EUROPA

Aprovechando su estancia en España, debido al lanzamiento de 3DO por parte de Goldstar, Bob Faber se acercó hasta nuestras oficinas. Aquí, nos mostró los próximos lanzamientos que se producirán para 3DO, de los que encontraréis cumplida información en páginas interiores, y además, tuvimos oportunidad de charlar brevemente con él, antes de que continuara con su viaje relámpago.

Entre otras interesantes noticias, Mr. Faber nos desveló el proyecto de su compañía para desarrollar, a medio plazo, una tarjeta para PC, basada en tecnología M2, aunque esto no deja de ser, como se ha mencionado, un proyecto.

Pero la cosa no acababa aquí. Preguntado por el lanzamiento de M2, y la previsible competencia con Ultra 64, sus respuestas fueron las siguientes:

B.F.: Evidentemente, son los únicos que pueden enfrentarse a M2. Además, es algo bueno. La competencia siempre resulta muy motivante. Conociendo a Nintendo, las posibilidades de su tecnología, y su capacidad de marketing, ambos lucharemos por estar en un puesto de cabeza, con lo que seguro que el mayor beneficiado será el usuario.



M.M.: ¿Y el resto de las máquinas?

B.F.: No nos preocupan demasiado, sinceramente. Compañías como Sega o Sony han lanzado ahora una tecnología muy similar a la de los primeros 3DO, basada en CD-ROM. Nosotros lo hicimos hace dos años, cuando nadie creía en algo semejante. En eso les llevamos ventaja. Por otra parte, nuestra política es muy clara al respecto. Nuestro slogan es "Don't play a Dodo (*). Play 3DO" (No juegues con un pájaro bobo. Juega con 3DO), es decir, lo que se está ofreciendo ahora al usuario son máquinas cuya existencia va a ser muy breve, mientras The 3DO Company ya ha desarrollado una tecnología de futuro de 64 bits, que se impondrá, con total seguridad.

M.M.: ¿Qué hay de cierto en los rumores sobre contactos con Sega, para el desarrollo de una nueva tecnología arcade, basada en M2?

B.F.: Sobre eso, no puedo decir nada... por el momento.

(*) Nota: El Dodo, o Pájaro Bobo, es una especie extinguida. Clara referencia al futuro que, según The 3DO Company, tienen algunos sistemas.



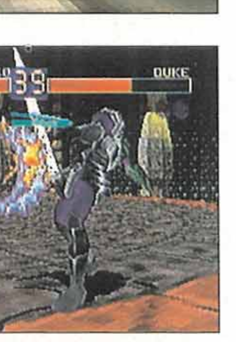
OFERTA Y DEMANDA

Battle Arena Toh Shin Den

TAKARA
En preparación: SATURN

Hablar de «Toh Shin Den» a estas alturas puede resultar, cuando menos, extraño. Sí, sabemos que pensaréis que a cuento de qué regresamos al sensacional programa de Takara para PlayStation, habiendo hablado de él mil y una veces. Pues tiene su motivo, ya que «Toh Shin Den» va a salir al mercado en breve, pero para SATURN.

En efecto, los mil y un rumores se han confirmado, y Takara tiene casi lista la versión Saturn de su fabuloso beat'em up. Estas que aquí podéis ver son las primeras imágenes disponibles del juego, en las que se puede comprobar cómo los programadores de la compañía nipona no han escatimado esfuerzos a la hora de realizar una adaptación, a lo grande.





Las excelentes texturas, efectos de transparencias, zooms, rotaciones, escalados, etc., que asombraron al respetable en la versión homónima de PlayStation, están aquí, tal cual. Las diferencias –mínimas– lógicas, se basan en las características de cada hardware, por lo que ciertos detalles de color, paletas, etc., pueden aparecer distintos, pero su calidad resulta idéntica. La resolución varía ligeramente, pero en líneas generales, resulta muy, muy aproximada a la versión PlayStation.

Si algún usuario de Sega se sentía "celoso" del «Toh Shin Den» y la PlayStation de su vecino, las tornas van a cambiar.

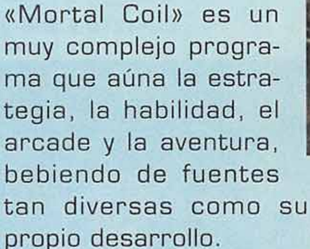
¿La fecha de su lanzamiento? A principios del 96.

LOS VIOLENTOS DE VIC TOKAI

Mortal Coil

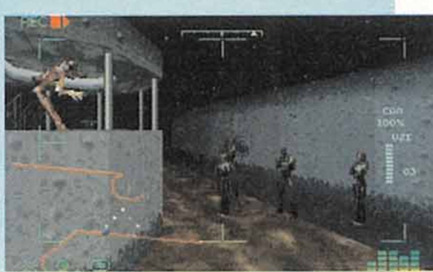
VIC TOKAI/VIRGIN
En preparación: PC CD-ROM

Cuando recibimos en nuestra redacción la agradable visita de varios integrantes de Vic Tokai, para mostrarnos una pre-versión de «Mortal Coil», pensamos que aquello no respondía sino a una perfecta definición de clónico de «Doom» Pero, ¡qué error el nuestro!





«Mortal Coil» es un muy complejo programa que aúna la estrategia, la habilidad, el arcade y la aventura, bebiendo de fuentes tan diversas como su propio desarrollo.



En el juego, comandamos un equipo de cuatro guerrilleros –dos hombres y dos mujeres– y un androide. Nuestro objetivo, acabar con una invasión alienígena que está saboteando los planes de colonización espacial de los hombres, y que pretende acabar con la humanidad misma.

En cierta manera, se podría llegar a definir como una combinación de lo mejor de «Hired Guns», «Doom», y cualquier wargame.

La perspectiva subjetiva 3D que utiliza no es sino una excusa como cualquier otra para desplegar todas las posibilidades del VIBE –Virtual Intelligence Behavioural Environment–, de forma que los enemigos del programa no atacan como locos todo lo que se mueva, sino que responden a distintos patrones de comportamiento.

Veintiuna misiones en total, juego en red, diversos vehículos, armas de todo tipo... Son sólo algunas de las características más destacadas de un juego al que habrá que seguir muy de cerca.



EL NUEVO SCHWARZENEGGER

Lone Soldier





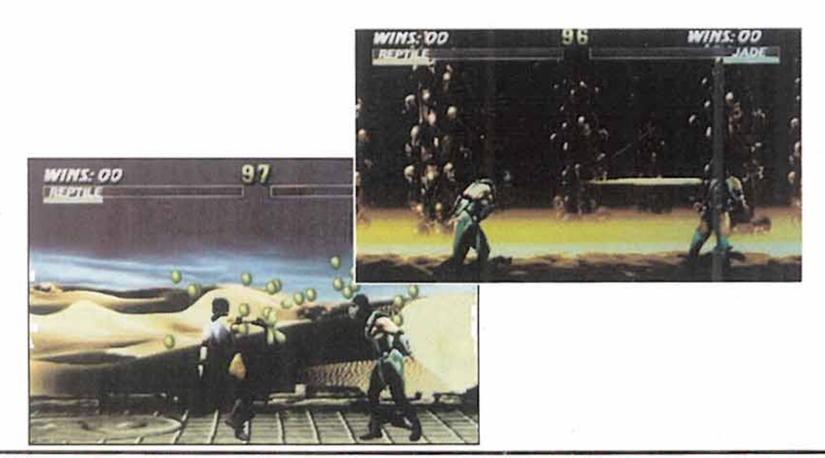


TEMPEST SOFTWARE / TELSTAR STUDIOS
En preparación: **PLAYSTATION**

El primer contacto con «Lone Soldier» llegó en la primavera de 1.995, cuando en el ECTS se presentaron los primeros esbozos de un juego para PlayStation, que recogía el espíritu de viejos clásicos como «Commando» o «Rambo». Sólo que, evidentemente, las diferencias con aquellos títulos resultaba evidente. Por ejemplo, el entorno 3D que utiliza. Pero, en esencia, el desarrollo y la acción resultan igual de trepidantes y adictivas.
Como decían los mismos chicos de Telstar cuando vinieron a visitar nuestras oficinas, «Lone Soldier» se puede definir como un programa mezcla de acción y estrategia. La acción es el 99% del juego, la estrategia, el resto, y consiste, simplemente, en escoger el arma más mortífera en cada momento.
Así, resulta fácil imaginar que «Lone Soldier» está siendo desarrollado como un entretenimiento puro. Uno de esos programas en los que lo de menos es un argumento que permita desarrollar una línea concreta. Lo que importa es eliminar a todo bicho viviente.
Una más que notable calidad gráfica, secuencias renderizadas, una extensa campaña y, sobre todo, mucha, mucha diversión, será lo mejor que ofrecerá «Lone Soldier» a todos los usuarios de PlayStation.

MIDWAY PONE LA GUINDA

Ultimate MK3



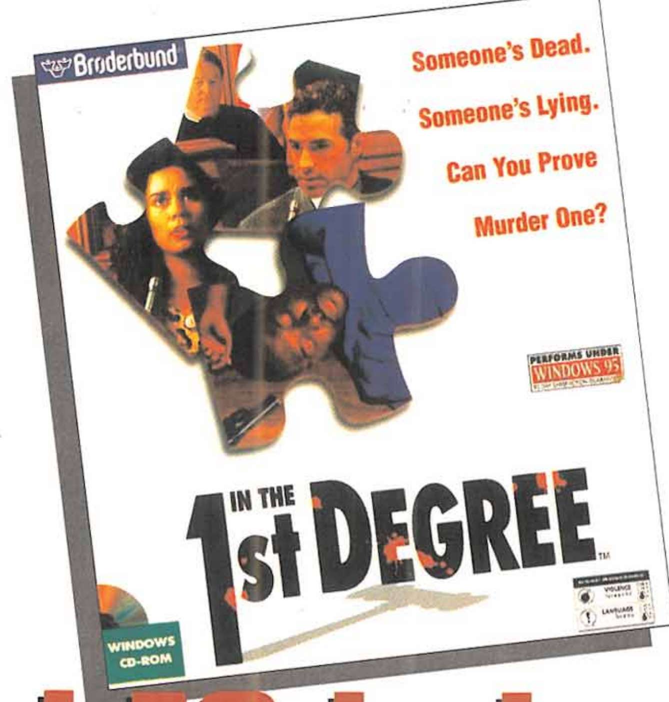
MIDWAY
Formato: **RECREATIVA**

Tres modalidades diferentes de juego, un jugador, head to head y 4 Player Kombat, con dos equipos de dos luchadores, al modo de los juegos de wrestling. El Tournament Kombat, de 8 a 16 usuarios, completa el menú de opciones. Y además, en el modo de un jugador, es posible seleccionar nuevos y diferentes finales, ampliando así la oferta y la variedad.
¿De qué estamos hablando? De la última sensación de Midway en el terreno de las recreativas, «Ultimate MK3», la más reciente entrega de una de las series más populares y aplaudidas del mundo del videojuego.
«Ultimate MK3» posee nuevos escenarios, 16 luchadores en total, incluyendo cuatro de los más queridos por los jugadores: Kitana, Jade, Scorpion y Reptile. Multitud de personajes secretos, a los que se puede llegar a manejar, ponen la guinda al pastel «Ultimate MK3», con el que Midway sigue explotando uno de los filones más rentables encontrados jamás en el software.

IN THE 1st DEGREE™

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

ASESINATO EN PRIMER GRADO



Usted ES la justicia.





Algunos artistas morirían por sus obras. James Tobin mató... ¿de verdad? Como fiscal general de San Francisco usted tendrá que demostrar que lo hizo, en lo que se ha convertido en el caso de asesinato más sensacional de la zona de la Bahía en los últimos años.

Cuanto más se profundiza, más preguntas sin respuesta aparecen. ¿Quién le conducirá a la verdad? ¿La apasionada novia del acusado? ¿La esposa socialmente bien relacionada de la víctima? ¿Quizá su amargado aprendiz? Necesitará todos los testigos y cada pista, por muy pequeña que sea, para dibujar un retrato de un homicida tan escalofriante y surrealista como uno de los cuadros de Tobin.

¿Crimen? ¿Homicidio con premeditación? Inténtelo una y otra vez hasta que logre desvelar el caso. Todo el mundo le estará mirando en este caso, especialmente los medios de comunicación. Llame a su testigo, fiscal. ¿Puede probar que fue asesinato... en primer grado?

- **Las imágenes cinematográficas y las brillantes actuaciones aumentan el dramatismo.**
- **Su intuitivo interface hace que el desarrollo del juego sea fácil de comprender.**
- **Los numerosos cambios en el argumento y los posibles veredictos crean una nueva experiencia cada vez que se juega.**

Disponible en PC CD-ROM.

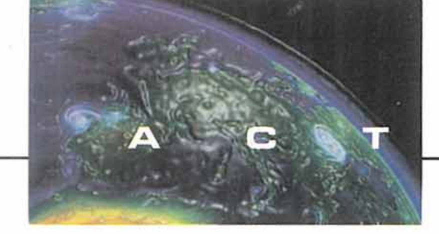




Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

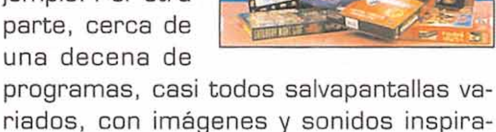
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541 381 0256. Fax: 541 381 5562.
Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío nº 15. Col. Viveros de la Loma. Tlalnepantla, Edo. de México C.P. 54080. Tel: 362 52 82. Fax: 362 50 32.



Lo último de Acclaim

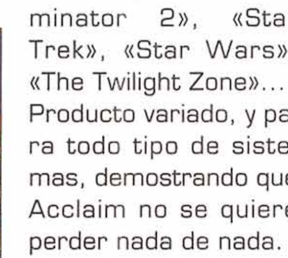
LA VERDAD ES QUE EL ÚLTIMO MES FUE PRÓDIGO EN VISITAS A LA REDACCIÓN DE MICROMANÍA. ACCLAIM TAMBIÉN ESTUVO CON NOSOTROS PARA MOSTRARNOS ALGUNOS DE LOS TÍTULOS DE INMINENTE LANZAMIENTO.



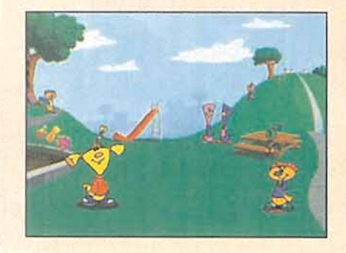
Con el lema "la variedad ante todo", PlayStation, Saturn y PC, eran los principales beneficiados de los nuevos proyectos de la compañía. Para empezar con las nuevas máquinas, podemos mencionar nombres como «Jupiter Strike», «Galactic Attack», «D», «NBA Jam TE», «Mortal Kombat 2» –sí, 2, para Saturn–, «Street Fighter The Movie», etc., etc.

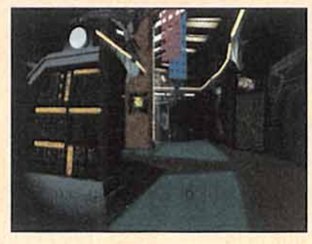
Por otro lado, el producto PC mostraba dos tendencias claras. Lo primero, una serie de juegos desarrollados por Digital Pictures, basados en vídeo digital, como «Supreme Warrior», por poner algún ejemplo. Por otra parte, cerca de una decena de programas, casi todos salvapantallas variados, con imágenes y sonidos inspirados en nombres tan ilustres como «Terminator 2», «Star Trek», «Star Wars», «The Twilight Zone»... Producto variado, y para todo tipo de sistemas, demostrando que Acclaim no se quiere perder nada de nada.

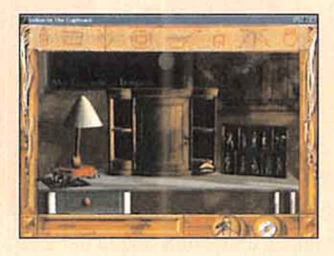




CIC anticipa las Navidades







CIC/Viacom está preparando intensamente su campaña de navidades. Una cuidada selección de lanzamientos en CD-ROM, que abarcan casi todos los géneros, se encuentran casi dispuestos para ver la luz.

Por ejemplo, parece que «Congo» es ya más una realidad que un proyecto. Una ventura gráfica de preciosistas gráficos y ambientación, basada en la película del mismo nombre. Pero hablando de adaptaciones, no podemos dejar de lado «Deep Space 9», versión de la última serie de la familia Star Trek, en una línea muy parecida al anterior título.

En el apartado interactivo, encontraremos «MTV Unplugged», cuyo nombre deja bien claro gran parte de sus contenidos, dedicados al mundo de la música y el vídeo, según lo entiende la famosa cadena de TV.

«Playmath» será un título dedicado a los más pequeños, en una línea de "edutainment", que aumenta la ya larga lista de productos de este tipo, disponible en el mercado.

Y, mientras tanto, otros que ya están casi aquí son «Beavis & Butthead», «Indian in the Cupboard», el conocido «Zoop», etc., etc. Un buen catálogo para afrontar una de las épocas del año más calientes en el software.

Todo el fútbol del mundo

Sensible World of Soccer

SENSIBLE SOFTWARE

En preparación: **PC CD-ROM**

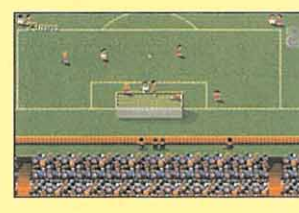
Si hay un juego de fútbol emblemático y representativo por antonomasia, ese es sin duda alguna «Sensible Soccer». Y para demostrar que el concepto sensible del fútbol no ha pasado de moda, los autores de aquel magistral programa vuelven a la carga con una versión muy mejorada del mismo.



En «Sensible World of Soccer» se mantendrá todo el espíritu del programa original.

La idea se mantendrá intacta, complementada con mejoras en el juego original a todos los niveles. El fútbol será mucho más divertido, completo y riguroso. Estarán representados un total de 1.500 equipos de los cinco continentes, todos ellos con sus alineaciones actuales, no las del año pasado.





Además de todo esto, también se ha incluido el poder jugar como entrenador de un equipo cualquiera, siendo responsable de fichajes y estrategias. Un buen remate para la que será otra jugada magistral de Sensible Software. Y es que estos chicos nunca nos fallan.


SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
CENSURADO
TEKKEN
SI BAJAS LA GUARDIA, ÉSTA SERÁ TU ÚLTIMA PARTIDA.
EN **TEKKEN** ENCONTRARÁS LA HORMA DE TU ZAPATO. PORQUE EN EL TORNEO DEL IMPERIO MISHIMA, LOS GUERREROS MÁS IMPLACABLES DEL JAPÓN LUCHAN A MUERTE. PAISAJES TRIDIMENSIONALES DE 360 GRADOS. UN INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL MÁS INTUITIVO. GRÁFICOS PROCESADOS A TIEMPO REAL, 60 IMÁGENES POR SEGUNDO. TEXTURAS MAPEADAS QUE REPRODUCEN CADA MÍNIMO DETALLE. OCHO PERSONAJES CON CONOCIMIENTOS DE LUCHA DISTINTOS Y UN ENEMIGO FINAL EXCLUSIVO. Y TODO, TÁN RÁPIDO COMO TU TELEVISOR AGUANTE. ELIGE PERSONAJE Y LUCHA. SI VENCES, VUELVES MILLONARIO A CASA. SI PIERDES, TE ENVIAREMOS EN UNA CAJA DE PINO. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**.
ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**.
REPLAY
REPLAY
SONY
PlayStation TM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
TEKKEN TM & © 1995 NAMCO LTD - PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

OLIVETTI ENVISION
Ordenador personal

Fabricante: **OLIVETTI**

El ordenador poco a poco se introduce en los hogares con más frecuencia; tanto que se le empieza a asociar con el concepto de electrodoméstico. Esta filosofía ha sido adoptada por Olivetti, que la ha seguido en el desarrollo de su nuevo producto, el Envision.

La idea es la de aunar en un sólo aparato unas prestaciones que hasta ahora se obtenían por



separado: un ordenador personal, una televisión y un equipo de alta fidelidad. Todo ello con un alto grado de integración y con un diseño altamente funcional que conjuntará las líneas de estos productos de electrónica de consumo. Además, fue necesario incorporarle unas características que lo adecuaran al entorno al que iba destinado, el salón de estar, tales como tamaño y color, materiales resistentes, un sistema de gestión de consumo similar al de los ordenadores portátiles, y mando a distancia.

Envision es un PC multimedia con el aspecto externo de un vídeo que se conecta al televisor mediante un cable euroconector, enviando al mismo tanto la imagen como el sonido que proceden de la tarjeta MPEG y la Sound Blaster que monta. La resolución máxima de pantalla es de 800x600 en 64.000 colores, disponible con los dos modelos 486 DX4/100 y Pentium/75, que además incorporan 8 MB de RAM, modem-fax y CD-ROM 4X.

Sus posibilidades se completan con un teclado inalámbrico y un mando a distancia que activa las principales funciones entre las que se cuentan las de CD de audio y Photo CD, para lograr un auténtico ordenador personal familiar totalmente multimedia.

No estaría completo sin el soft, con Windows 95 como herramienta principal de manejo.

GRAVIS PERSONAL PIANO SYSTEM
Accesorio musical multimedia

Fabricante: **ADVANCED GRAVIS**



Desde los primeros ordenadores de 16 bits, la música ha tenido en ellos una de sus pricipales herramientas de creación. Restringido en sus primeros momentos a los innovadores compositores profesionales, poco a poco la creación de música por ordenador se convierte en un hobby más para el gran público. Gravis contribuye a potenciar esta tendencia con su nueva solución de sonido.

El protagonista del pack es un teclado de 4 octavas que permite trabajar con secuenciadores MIDI o con el soft que incorpora. Mediante MIDI se puede emular cualquier instrumento, sin necesidad de tenerlo, usando cualquier otro. Como complementos imprescindibles al teclado incorpora una tarjeta Gravis Ultrasound de 512 Kb con tabla de ondas que se conecta al teclado mediante un adaptador MIDI y unos altavoces amplificados con control de volumen.

MAXI SOUND 32 WAVE FX
Tarjeta de sonido

Fabricante: **GUILLEMOT**

Cada vez son más las tarjetas de sonido que ofrecen tabla de ondas a un precio reducido, y Maxi Sound es una de ellas. La tabla de ondas en 1 MB de ROM que incorpora dispone de 32 voces de polifonía, 107 percusiones y 46 efectos pregrabados digitalmente. Para ampliar sus posibilidades cuenta con efectos como Coro y Reverberación, y la posibilidad de añadir 2 MB de memoria.



Además, es compatible Sound Blaster vía hardware, y está equipada con todos los conectores necesarios. Junto a los tradicionales terminales, tiene también los interfaces para CD –IDE y Panasonic–.

Se comercializa sola o bien en un pack que incluye CD 4X, altavoces y los juegos «Action Soccer», «Rayman» y «Kiyeko y Los Ladrones de la Noche».



Ya se ha puesto a la venta la Nintendo 3D Virtual Boy en USA a un precio de 179 dólares apoyada por una campaña publicitaria de 25 millones de dólares. La expectativa es mucha, pues, están recelosos debido al escaso éxito que está teniendo en Japón donde ya lleva varios meses en el mercado; aunque verla en nuestro país aún va para largo.

El Departamento de Energía de los EE.UU. e Intel están contruyendo el primer ordenador capaz de tratar más de un trillón de operaciones por segundo. Estará equipado con más de 9.000 microprocesadores Pentium PRO de la próxima generación de Intel y se usará para la seguridad de armas nucleares.

Thomson Multimedia comercializará el reproductor de Vídeo Disco Digital Super Densidad (SD-DVD) a mediados de 1.996, según ha anunciado uno de sus responsables en la IFA 95. Este nuevo soporte, de capacidad de almacenamiento hasta treinta veces superior al del CD-ROM, cubrirá todo tipo de aplicaciones informáticas y videojuegos.

Ya se están distribuyendo en nuestro país clónicos de Apple basados en el PowerPC 601, siendo su precio inferior entre un 15% y un 30% a su equivalente. El primero será el Power 100, equipado con un 601 a 100 MHz, 3 nubus de expansión y un CD 4X. Posteriormente, se introducirá arquitectura Dual PCI/Nubus con chip de compatibilidad StarGate en los modelos siguientes.

DIAMOND'S EDGE 3D

Tarjeta Saturn para PC

Fabricante:
DIAMOND MULTIMEDIA

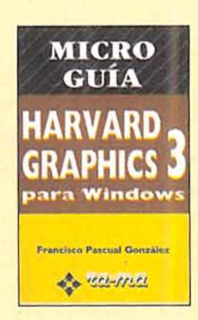
Su nombre completo es nVIDIA NM1 Multimedia Accelerator, y es el corazón de una tarjeta aceleradora para PC que permitirá usar en los compatibles los juegos de Saturn, además de poder desempeñar las funciones que normalmente tienen este tipo de add-on's.
Con ella, Sega podrá continuar el camino que ya han tomado Creative Labs con su 3DO Blaster y Philips con su CD-i PC Card, aunque no se trate específicamente de una tarjeta Saturn, sino de una aceleradora gráfica que puede alcanzar en gráficos de juegos una resolución máxima de 1024x768 con 65.000 colores.
La Diamond's Edge 3D incorpora el NM1, primer chip gráfico para PC que combina render



3D en alta velocidad, mapeado de texturas con aceleración GUI –Graphic User Interface–, quadratic texture-mapping –QTM– para corrección de perspectivas y renderización de superficies curvas, sonido con tabla de ondas y reproducción de vídeo acelerada. Además, el chip de nVIDIA prestará servicios gráficos de gestión 3D similares a los de PlayStation –cuya carencia comparativa dejaba por debajo a la Saturn–.
Por otra parte, la aceleración 2D alcanzará resoluciones de hasta 1280x1024 en millones de colores. La tarjeta, que funcionará bajo Windows 95, también permitirá usar en el PC los periféricos de Saturn.
La competitividad y calidad de este nuevo producto podremos comprobarla en breve, pues ya se ha puesto en USA a la venta junto con «Virtua Fighter Remix» y otros videojuegos realizados en entornos 3D. La calidad gráfica de éstos será muy aproximada a sus homólogos de Saturn, aunque inferior en comparación.

APLICACIONES

Harvard Graphics 3 para Windows



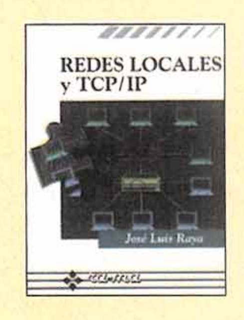
De una manera escueta y concisa, pero no por ello menos práctica y completa, se nos presenta esta microguía Harvard Graphics 3 para Windows.
El objetivo de la misma es conseguir que el lector aprenda a diseñar gráficos matemáticos, dibujar imágenes, crear animaciones..., en fin, el manejo de todo tipo de gráficos.
A lo largo de doce capítulos se va haciendo un repaso a lo que es el programa en sí, a utilizarlo y conseguir que el usuario domine el programa.
Una manera rápida y segura de aprender el manejo del programa es hacer uso de esta microguía, que, además, no debe faltar en la biblioteca de cualquier usuario de programas de manejo de gráficos con Harvard Graphics 3 para Windows.

173 Págs. **1.590 Ptas.**

FRANCISCO PASCUAL GONZÁLEZ
RA-MA
NIVEL "I"

REDES

Redes Locales y TCP/IP



La obra está realizada para todos aquellos usuarios de redes y comunicaciones que quieran tener un más amplio conocimiento de las mismas. De una manera sencilla, se ofrece al lector los conceptos básicos de lo que se entiende por una red local, viendo las posibles soluciones a los errores de la misma.
También se hace una descripción del protocolo TCP/IP, como direcciones IP, concepto de dominio y usuario, etc., con una detallada explicación de sus comandos, además de dar unos conceptos básicos de lo que es Internet.
Un libro que los usuarios sabrán apreciar, pero que podría haberse hecho una inclusión más profunda y detallada en el abismal y extenso mundo de las redes.

185 Págs. **2.200 Ptas.**

JOSÉ LUIS RAYA / CRISTINA RAYA
RA-MA
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

Microsoft Windows 95 paso a paso



Con la salida al mercado del esperado sistema de Bill Gates, Windows 95, muchos de los usuarios de este sistema operativo nos hemos visto envueltos en una serie de cambios que nos pueden llevar a perdernos dentro del mismo. Por ello, Microsoft Press y McGraw-Hill han editado esta obra para que todas aquellas lagunas que podamos haber tenido en algún momento desaparezcan.
Desde la instalación de Windows 95, pasando por todos los aspectos que el mismo conlleva, hasta un dominio total del sistema, se podrán conseguir gracias a esta estupenda guía hecha tanto para aquellos que nunca han tenido un contacto con el Windows, como para aquellos que ya tengan un cierto dominio y quieran ampliarlo.

311 Págs. **3.900 Ptas.**

MICROSOFT PRESS
MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

Todo lo que quiso saber sobre OS/2 WARP y no se atrevió a preguntar



Atascarse dentro de un sistema operativo es algo muy común para los usuarios de ordenadores. Pero con este libro se conseguirán resolver cientos de problemas que han hecho que muchos de los usuarios lleguen incluso a la desesperación cuando operan con OS/2.
La obra está desarrollada a lo largo de once capítulos que van desde la solución de los diez problemas más corrientes en la utilización del sistema, pasando por su instalación, configuración, Internet, hasta respuestas con un alto grado de complejidad.
Un libro que se ha traducido a la perfección, consiguiendo que sea imprescindible tenerlo a mano cuando se esté inmerso en OS/2.

284 Págs. **2.990 Ptas.**

KATHY IVENS
OSBORNE / MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



Para matarte mejor

DOOM GUNN

Fabricante: TAC SYSTEMS

Muchos estaréis de acuerdo en que no hay nada tan divertido, adictivo y que nos haya hecho pasar tan buenos ratos como «Doom». Aunque juguemos una y otra vez, es algo que no pasa de moda y resulta tan bueno como el primer día. Si a esto añadimos las nuevas misiones que salen a la venta, y las que crean personas anónimas en todo el mundo y que llegan a nuestras manos a través de los más variados canales, las posibilidades de «Doom» se multiplican. Pero puede haber alguien a quien ya le aburra, o que quizás esté buscando una vertiente más realista para su juego preferido. Pues aquí está.

TAC Systems ha creado un accesorio que los amantes de los shoot'em ups 3D estaban pidiendo a gritos, y que, por otra parte, es el más necesario: un joystick con forma de pistola que, a pesar de su aspecto, no es una pistola de infrarrojos. Aunque que su nombre sea Doom Gunn, no nos debemos dejar engañar, ya que su uso no se limita al juego de id, sino que se asegura que es compatible con la mayoría de los juegos de acción 3D.

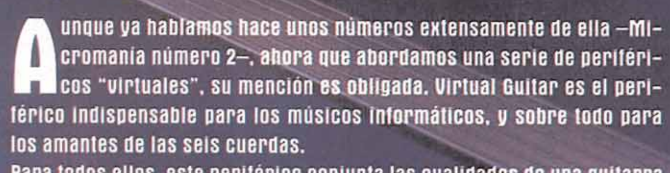
Con esta voluminosa pistola de estrafalario aspecto –una combinación de varias armas– los juegos cobran una nueva dimensión mucho más realista, lo que redunda en una mayor diversión, si cabe, y en un manejo más preciso. Su cómodo diseño ergonómico –algo grande–, la rapidez de sus disparadores y la mini palanca de movimiento que monta en la parte superior para manejar con el pulgar, así lo certifican. Incluso incluye un CD con versiones shareware de «Doom», «Descent» y «Heretic», entre otros juegos. ¿Qué más se puede pedir para matar más a gusto y mejor?



...pero la música es real

VIRTUAL GUITAR

Fabricante: AHEAD INC.



Aunque ya hablamos hace unos números extensamente de ella –Micromanía número 2–, ahora que abordamos una serie de periféricos "virtuales", su mención es obligada. Virtual Guitar es el periférico indispensable para los músicos informáticos, y sobre todo para los amantes de las seis cuerdas.

Para todos ellos, este periférico conjunta las cualidades de una guitarra eléctrica: forma, tamaño aproximado y características, con las posibilidades que brinda su conexión a un ordenador. Se usa como una guitarra real, porque de hecho lo parece, con su púa, sus cuerdas tensables y sus botones para efectos. Estos mandos nos permitirán mover el cursor de los programas y seleccionar opciones, realizando funciones de ratón, así como graduar volumen, distorsión, feedback, y otras funciones que se implementarán en futuros programas y que ya se ha pensado en ellas. Junto con la guitarra, se incluye el programa «Welcome To West Feedback» que, corriendo bajo Windows, crea un fenomenal ambiente que nos acompañará en nuestros primeros pasos como artistas del rock. Con la púa o los dedos, las vibraciones que consigamos en las cuerdas sonarán por los altavoces de nuestra tarjeta de sonido convertidos en notas musicales. Simplemente tocaremos siguiendo el ritmo de las canciones y unas pautas que el programa nos marca, sin preocuparnos de tocar la cuerda adecuada, ya que la guitarra pone las notas y los acordes. Por consiguiente, no hay que saber nada de música para manejarla y emular a nuestros ídolos, de los que se están preparando programas específicos, como los que ya existen de Aerosmith.

Es muy sencilla de manejar, y tan entretenida y divertida como puede serlo un juego.



Tú pones la fuerza

PC GOLF

Fabricante: SPORTS SCIENCES

De todos los periféricos que aquí comentamos, el que mayores condiciones de realismo y aprovechamiento de sus características consigue es este PC Golf, por lo menos en cuanto a práctica del deporte se refiere.

Este curioso sistema de golf virtual está compuesto por un palo y una base que hace las veces de pelota. La única diferencia con ésta es que no hace falta golpearla, pues está dotada de unos sensores de infrarrojos que detectan el movimiento de otro que va montado en la base del palo. La fuerza y dirección con que nosotros pegamos a la bola imaginaria es transmitida de este modo al juego de golf, consiguiéndose unos resultados realistas e impresionantes.

El palo, usable tanto por zurdos como por diestros, aunque de menor longitud, tiene el tacto y el peso de uno normal, ya que la apreciación exacta de este último es muy importante, sobre todo para quien ya haya jugado antes al golf.

Con todos estos factores de realismo a nuestro favor, el jugador sólo tiene que adoptar una postura correcta e imprimir la fuerza adecuada a su golpe.

Despista un poco la falta de referencia con el campo y el tener que mirar a la bola imaginaria y a la pantalla, pero la sensación conseguida es de auténtico golf.

Este hardware incluye como soft el programa «Links Pro» de Access, pero puede ser usado con otros ya existentes, y es de esperar que los nuevos juegos lo tengan también en cuenta en sus opciones.

Puede que no haya accesorio para simuladores deportivos más curioso que este bate electrónico de Sports Sciences. Con él nos sentiremos como si fuéramos auténticos bateadores de la American Major League.

Pero no se trata de un bate virtual con el que nosotros damos el impulso y dirección a la bola según el movimiento que hagamos. No, es un joystick con forma de bate, o mejor dicho, un pad integrado en un bate. En su centro dispone de un mando octadireccional y ocho botones, de los cuales sólo uno de ellos sirve para batear, quedando los otros aún sin utilidad.

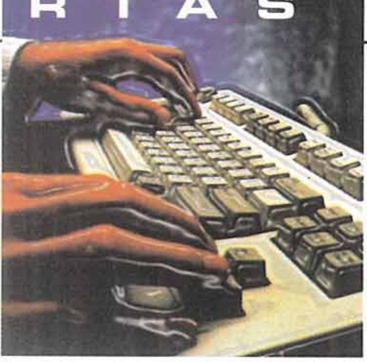
Junto al mando, hay cuatro switches que permiten configurar el periférico para su uso con los programas de béisbol ya existentes: «Hardball 4», «Tony LaRussa Ultimate Baseball», etc., y que garantizan la compatibilidad con los que vayan apareciendo después. La versión para PC se comercializa en un pack en el que se incluye «ESPN Baseball Tonight» de Sony Imagesoft, estando disponible también para Mega Drive y Super Nintendo.

Otras características de este periférico son que dispone de un cable muy largo para permitir al usuario maniobrar y realizar sus golpes con espacio y que está forrado de espuma para evitar que en el fragor de la competición causemos daños personales, o materiales al propio bate. También dispone de un maletín para su transporte que ha de adquirirse aparte.

Para dar el golpe

BATTER UP

Fabricante: SPORTS SCIENCES



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

AUNQUE CADA VEZ ES MÁS RARO QUE NIEVE, COMO SERÍA IDEAL EN LAS FECHAS NAVIDEÑAS EN QUE NOS ENCONTRAMOS, LO QUE NO ES NADA RARO ES QUE NO DECAIGA NI UN ÁPICE LA AVALANCHA DE CARTAS VUESTRAS. Y ESTE MES LA NEVADA ES BASTANTE COPIOSA CON OPINIONES, PREGUNTAS Y TEMAS PARA TODOS LOS GUSTOS, AUNQUE HA HABIDO CARTAS QUE HAN QUEDADO FUERA DE LA SELECCIÓN. DE TODAS FORMAS, NOS OS PREOCUPÉIS, QUE LAS GUARDAMOS A BUEN RECAUDO PARA QUE EL MES QUE VIENE PODÁIS VERLAS EN ESTA PEQUEÑA PERO CONSTANTE SECCIÓN. POR AHORA, QUE LO DISFRUTÉIS, Y SOBRE TODO, FELIZ NAVIDAD.

Un lector sugerente

Esta es la segunda carta que os escribo. En primer lugar, he de agradeceros el haber respondido tan pronto la carta que os envié. En esta ocasión os escribo para haceros unas sugerencias.
La primera de ellas se trata de que metiéseis en el CD-ROM un menú o índice que incluyese todos los comentarios, juegos, etc., publicados en Micromanía tal como hace la revista PCmanía.
Ya sé que esta revista sólo trata temas sobre el entretenimiento, pero me gustaría que incluyéseis, aunque sólo fuese en una ocasión, una ayuda sobre el funcionamiento interno de un ordenador, así como la solución de problemas por falta de memoria, etc.
Otra última sugerencia es sobre la inclusión en el CD de versiones shareware de juegos como «Doom», «Heretic», «Terminal Velocity», etc., entre otros.

Fernando Sánchez Barbero (Ávila)

RESPUESTA: Tomamos nota de todas las puntuales sugerencias que nos hacéis para los contenidos del CD, y en tu caso, al menos una se verá cumplida en breve plazo, pues el índice en CD de Micromanía está en marcha y dentro de unos números todos lo podréis disfrutar. Con respecto a las demás, comentarte que estudiaremos ambas, sobre todo la de las dudas sobre el PC. Muchas gracias.

Intercambio de información

La informática puede llegar a ser una afición solitaria, y hay usuarios como yo mismo que no cuentan entre sus conocidos con amigos aficionados. Las posibilidades de intercambio, sin caer en la piratería, son prácticamente infinitas: trucos, mapas, consejos, experiencias, misiones de juegos, programas, y un largo etcétera. Una sección así serviría también para que las distintas "tribus informáticas" –roleros, aventureros, estrategas, etc.– contactaran entre sí.

Andrés Sanmillán (La Rioja)

RESPUESTA: Tu idea nos parece bastante acertada y sensata, pero por desgracia, siguen existiendo los inconvenientes –como la piratería– que mencionas en tu carta. No obstante, en la actualidad, la forma más directa, más rápida y cada vez más usada que tienen los usuarios informáticos para comunicarse e intercambiar conocimientos es el modem. Mediante este accesible aparato el mundo está a tu alcance desde tu ordenador, y una de las posibilidades que te brindará es la de conectarte a nuestro centro servidor Hobbytex.

Juegos problemáticos

Me gustaría que con cada número de Micromanía regaláseis una parte de un juego, el cual se completaría comprando el siguiente número. Además creo que no es piratería, ya que se pagaría por él.
Otra posibilidad es que, en los CD que regaláis, podríais incluir algún juego antiguo en vez de demos de juegazos –aunque también las hubiese, pero menos–. Creo que 660 o 650 MB que tiene el CD son más que suficientes para incluir un juego viejo –ya que ocuparía entre 5 y 10 MB de todos los del CD–.
También me gustaría que se hiciese un concurso de animaciones hechas con programas como «Autodesk Animator» o «Deluxe Paint Animator». Después, el ganador o los ganadores recibirán un premio. Eso sí, desearía que las animaciones no se hiciesen con «3D Studio» o programas tan sofisticados.

Christian Duro (Barcelona)

RESPUESTA: La idea que nos planteas es fenomenal, pero acarrea graves inconvenientes que la hacen bastante inviable. Para publicar un juego habría que comprarlo a la compañía de software, con el gasto que eso supone; además, en el caso de muchos juegos antiguos, no hay forma de localizarlos al no existir ya sus productoras. En todo caso la comercialización de juegos está reservada a las distribuidoras en nuestro país. Tenemos en cuenta lo del concurso, pero sería más acertado que dirigieses tu petición a PCmanía.

Indecisión consolera

Me atenaza una duda constantemente: he pensado pasarme al PC cualquier día, pero teniendo en cuenta la rápida evolución de dicha máquina y la multitud de problemas –memoria, configuración, etc.– que da para jugar, he desistido de ello. Exceptuando los juegos tipo «Doom», al PC no le veo mucha jugabilidad para tan alto precio y calidad. Creo que voy por una consola, no sé si decidirme por una PlayStation o una NeoGeo CD. ¿Podéis ayudarme? ¿Creéis que el PC es el futuro en los videojuegos? ¿Vale la pena tanto esfuerzo, renovación y gasto para poder jugar con el PC? ¿PC o consola de última generación?

Un lector indeciso (Barcelona)

RESPUESTA: Como siempre decimos, la última decisión es siempre vuestra; nosotros simplemente os damos una opinión. Tanto con las consolas como con el PC, se puede jugar, y cada uno tiene sus posibilidades. Es cierto que el PC requiere unos conocimientos de informática, pero con la aparición de Windows 95 y los buenos manuales que hay en el mercado, las cosas se simplifican mucho.
También es verdad que el PC tiene un futuro prometedor en cuanto a videojuegos se refiere, pero las nuevas máquinas también tienen mucho que ofrecer, y un precio menor que un PC que proporcione iguales prestaciones. Entre Neo Geo CD y PSX, la primera es muy circunspecta a juegos de lucha y conversiones de sus arcades de recreativa, mientras que PlayStation tiene un más amplio abanico de juegos..

Música por ordenador

En la sección Cartas al Director del número 7 de Micromanía leí algo sobre el programa «Scream Tracker», y me gustaría preguntaros: ¿cuál es su precio?, ¿dónde puedo conseguirlo?, ¿cuáles son sus requerimientos técnicos? Os estaría muy agradecido si me respondiérais.

Aridane Hernández (Las Palmas)

RESPUESTA: Este programa es shareware, por lo que podrás usarlo durante un periodo de tiempo de forma gratuita, y si te gusta, luego podrás registrarte a él. La forma más fácil de conseguirlo es adquiriendo el número uno de la revista «Hot Shareware», que incluye la última versión 3.21, o en el número 38 de PCmanía. Funciona en cualquier PC de 16 bits con tarjeta de sonido, a ser posible Sound Blaster.

Problemas de velocidad

Tengo un 486 DX4/100 y me ocurrió que jugando a «Test Drive 3» vi que la velocidad era tremenda, y jugando al «Simon The Sorcerer» las primeras imágenes me pasan muy rápido, sin que pueda verlas, y cuando comienza el juego se corta. ¿Por qué se corta? ¿Crees que mi ordenador es excesivamente rápido?
Estoy a punto de comprarme un CD-ROM y no sé si comprarme un 2X o 4X. ¿La velocidad del CD influye en el juego, o es sólo de carga? ¿En el futuro será necesario el 4X?

Rubén Pastor Cardeña (Madrid)

RESPUESTA: Aunque sea paradógico, ahora que muchos lectores sufren por que su equipo es lento, así ocurre. Tu equipo es demasiado rápido para ciertos juegos antiguos programados para PCs mucho más lentos y que funcionan de acuerdo a la velocidad del procesador. En cuanto al CD, nuestro consejo es que adquieras un 4X pues por la diferencia de precio y prestaciones con uno 2X merece la pena, además de ser mucho mejor de cara al futuro. La velocidad sólo influye al leer datos desde el CD, pues de cara al proceso lo importante es la CPU.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



REAL PLANES, REAL ACTION, REAL FUN

- Imágenes rodadas en vivo.
- Efectos especiales de cine.
- Historia argumentada.
- Vídeo a pantalla completa, sin esperas.
- Más de 50 enemigos a batir.
- Niveles de "As" o "novato".











hardware

IBM PC y 100% compatibles

Joysticks y pads





PC FLIGHT PRO
- Joystick analógico
- 2 botones de disparo
- Disparo automático de alta velocidad

PC TRACER
- Joystick analógico
- 2 botones de disparo
- Disparo automático de alta velocidad
- Ajuste de ejes X-Y de alta precisión



PC TRACKSTICK
- Joystick analógico
- 3 botones de disparo
- Sistema Megazoom para cada tipo de juego o de ordenador, software de calibrado en disquete PC 3.50"
- Trackball y ratón de 3 botones compatible Microsoft integrado
- 3 posibles modos de uso: Joystick; Trackball; Trackball+Joystick



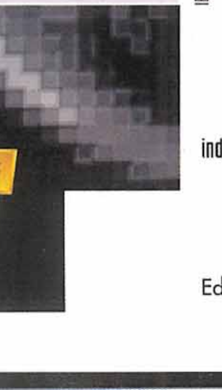
PC NAVIGATOR
- Joystick analógico
- 4 botones de disparo
- Centrado y disparo automático de alta velocidad
- Botón de control de vistas
- Sistema Megazoom para cada tipo de juego o de ordenador, software de calibrado en disquete PC 3.50"
- Cable extra largo



PC POWER PAD
- Pad de control digital
- 4 botones de disparo
- Disparo automático de 2 posiciones independientes por cada botón
- Nuevo diseño ergonómico para mejor control
- Control digital de 8 direcciones
- Auto calibrado

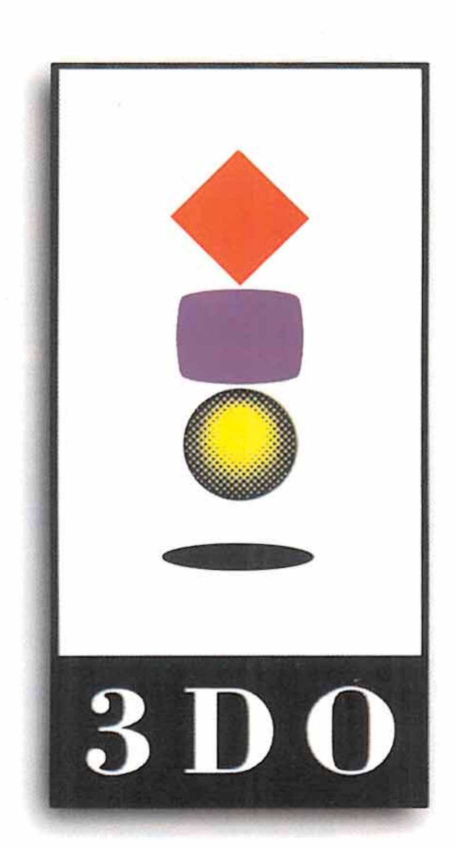


PC SPRINT PAD
- Pad de control digital
- 6 botones de disparo
- Disparo automático de 2 posiciones independientes por cada botón con 2 velocidades
- Control digital de 8 direcciones



Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELEFONO **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91-754 55 40**





Ahora es su turno

Con la llegada oficial de 3DO a España -por fin, y tras innumerables retrasos y rumores sobre su lanzamiento- de la mano de Goldstar, se acercan una época muy caliente en el mercado del soft y hard nacional.

Saturn, PlayStation y 3DO. ¿Está ahí, realmente, la lucha por ese trono simbólico del entretenimiento electrónico? Quizá, no.

Abril está a la vuelta de la esquina, y con él, Nintendo y Ultra 64. Pero, además, la propia 3DO Company anuncia que su M2 va a dar mucha guerra, antes del verano del 96.

No nos olvidemos del PC. Pentium Pro -el antiguo P6- acaba de ser presentado, y el P7 -64 bits de pureza RISC, es decir, potencia máxima en los compatibles- está ya en desarrollo.

Cuando apenas han nacido las nuevas máquinas, ya existen otras de potencial mucho más elevado avisando de su inminente entrada. Una vorágine que devora el mundo del videojuego de nuestros días, y que no ha tenido precedentes en toda su corta historia.

Pero la actualidad es la que manda, y está en Goldstar y 3DO.

Por este motivo, nos hemos decidido a echar un rápido vistazo a los últimos proyectos que para esta máquina se están desarrollando fuera de nuestras fronteras, y que esperamos lleguen a España en un breve plazo. Pese a que en un primer momento la delegación en nuestro país de la multinacional coreana no tiene intención de realizar distribución de software para 3DO, se trata de una posibilidad que no ha sido desechada en ningún momento de cara a los próximos meses.

Mientras, compañías como Electronic Arts siguen distribuyendo su -excelente- producto 3DO, de forma oficial en España, lo que asegura, como mínimo, un surtido considerable de juegos para la máquina, a corto y medio plazo. Más allá, están los 64 bits, y una incógnita que se despejará en el momento oportuno, deseamos que para bien de todos los usuarios.

El estándar de la compañía de Trip Hawkins ha tardado casi dos años en llegar a nuestro país, pero, como dice el refrán, más vale tarde que nunca. Ahora, -casi- todas las cartas están sobre la mesa. Los 32 bits están más vivos que nunca, pero... ¿por cuánto tiempo?

Y AHORA, GOLDSTAR

Tengamos en cuenta que 3DO es un estándar.¿Qué quiere decir esto? Básicamente, que la máquina de Goldstar se diferencia de otros modelos 3DO, únicamente, en su carcasa y los conectores incluidos por la multinacional coreana, en este modelo específico.

Así, las características técnicas se mantienen exactamente iguales que en los modelos de, por ejemplo, Panasonic. Sin embargo, no está de más repasarlas, aunque sea someramente, para recordar -también por enésima vez- el mérito de una tecnología que apareció cuando lo de los 32 bits nos sonaba a todos a chino, y todo el mundo decía "¡oh, que máquina más bonita!", pero nadie, salvo honrosas excepciones, se dedicó a apoyarla de verdad, hasta hace muy poco tiempo.

CPU:
- ARM 60 (32 bit RISC).

MEMORIA:
- 3 MB RAM (2 MB RAM/1 MB VRAM).
- 32 KB SRAM.
- 1 MB ROM.

PALETA:
- 16.7 Millones de colores (24 bits).

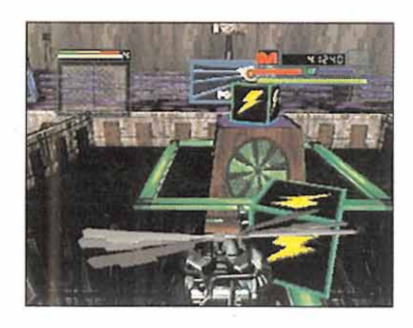
CD ROM:
- 2X (300 KB/s).
- 32 KB buffer lectura.



SONIDO:
- Estéreo (16 bits).
- PCM.
- Sampleado 44.1 KHz.

DSP:
- 16 bits.

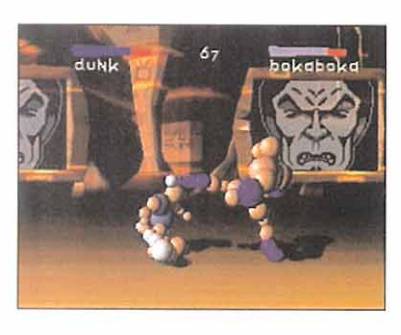


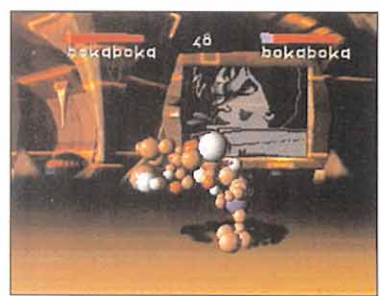




BALLZ. THE DIRECTOR'S CUT

Uno de los más originales juegos de lucha aparecidos en formatos de dieciséis bits, llega ahora hasta 3DO, con nuevas opciones y prestaciones optimizadas.
Mejores y mayores gráficos, una explosiva banda sonora, ocho personajes, a cual más estrambótico y divertido, y una jugabilidad elevada, marcan la pauta en un programa destinado al entretenimiento más inmediato y claro.
Luchadores formados por esferas -¡abajo el polígono!- y dotados de una plasticidad y expresividad casi increíbles, son la salsa de «Ballz. The Director's Cut».





Un beat'em up redondo con el que la lucha dejará de ser el género que todos hemos conocido.

BATTLE SPORTS

Cuando, hace unos meses, aparecía en esta misma revista una noticia sobre el desarrollo de «Battle Sports» para 3DO -Micromanía 8, septiembre 1995-, basábamos nuestros comentarios en una versión aún muy primitiva del juego, a la que aún faltaban numerosos retoques. Sin embargo, a estas alturas, y a la hora de escribir estas líneas, el cambio ha sido brutal.
«Battle Sports» se centra en una especie de competición futurista, mezcla de fútbol y masacre de un contrario, representado por un enorme tanque. Más de una similitud con el «Cybersled» de Namco es fácil de encontrar, aunque el toque de originalidad que posee el programa de 3DO no es desdeñable. Por otro lado, la opción de dos jugadores, a pantalla partida -naturalmente- ofrece la variedad e imprevisibilidad necesaria para hacer de este programa uno de los títulos a tener más en cuenta en los próximos meses.

BLADE FORCE

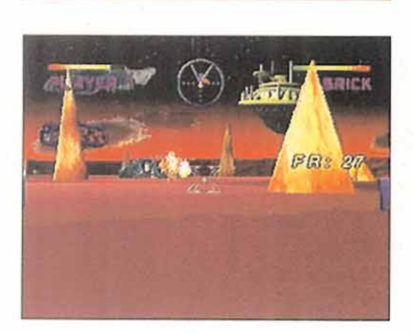
Sin duda, estamos ante una de las piedras de toque de 3DO. «Blade Force» es uno de los títulos más recientes y destacables de la máquina, ya disponible fuera de nuestras fronteras.
Entorno 3D, un guión apocalíptico y una ambientación futurista, secuencias cinemáticas interfase de gran calidad, y un héroe mezcla de Supermán y Robocop, son algunos de los ingredientes de «Blade Force». Y eso que, básicamente, no deja de ser un arcade -bastante trepidante, extenso y divertido-, un shoot'em up con ciertas dosis de estrategia, en el que nuestro protagonista es un mercenario del futuro, ataviado con una mochila helicóptero, cuya misión última es limpiar de crímenes lo que en un tiempo fue conocido como Los Ángeles. Un juego con mucha miga.

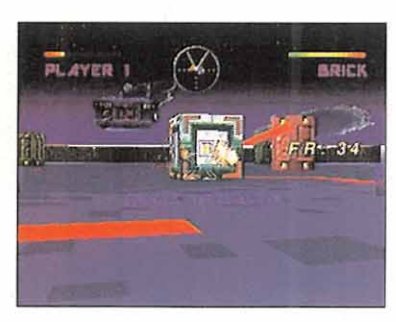
CAPTAIN QUAZAR

3DO puede haber encontrado con «Captain Quazar» a uno de sus más carismáticos personajes-mascota. Un héroe, o mejor mirado, un antihéroe, en el más puro estilo Roger Wilco, sólo que en un tipo de juego radicalmente diferente, enclavándose de manera clara en el arcade.
Quazar es un piloto espacial que en plan guerrillero suicida ha de eliminar a todo bicho viviente que se cruce en su camino.
El juego está dominado, en el apartado gráfico, por la perspectiva isométrica, y unos sprites diseñados con un mucho de talento y humor, a partes iguales.
Como muestra, la introducción del juego, todo un videoclip renderizado donde robots, extraños seres de otros planetas y el protagonista del juego, cantan y bailan en un show de antología, que merece pasar a la historia del soft por lo disparatado y desternillante, sin olvidar la excelente canción.

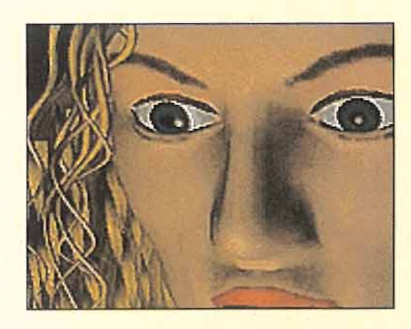
D

Un título breve, para uno de los primeros productos de la casi desconocida Warp, que hará posteriormente su aparición en Saturn y PlayStation, y que llega al 3DO para convertirse en uno de sus juegos estrella.
«D» es una aventura de horror gótico, cuya línea argumental le sitúa a la altura de programas como el siempre recordado «The 7th Guest». Un reputado doctor ha transformado su hospital en la casa de la muerte, aniquilando sin piedad a colegas y enfermos. Un extraño asunto que obliga a su hija a tratar de evitar una tragedia mayor, desplazándose hasta el lugar para averiguar el extraño cambio sufrido por su padre. Allí, descubrirá que oscuras fuerzas sobrenaturales se han desatado, en una vorágine de horror y muerte.
«D» es una aventura de lógica, resuelta brillantemente y en su totalidad a base de gráficos renderizados. El nivel de expresividad de que se ha dotado a Laura, la protagonista, es sencillamente asombroso.
Y, como final y noticia bomba, el anuncio del desarrollo de «D 2» para M2. Suculento plato para una de las máquinas que se presumen como reinas del 96.













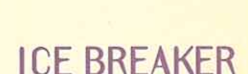






FOES OF ALI

EA Sports entra de lleno en un género deportivo que, salvo error, no había tocado, al menos en formatos de 32 bits: el boxeo.
El deporte de las -antes- doce cuerdas, encuentra en «Foes of Ali», y la vida de Cassius Clay, la excusa perfecta para que EA Sports se haya marcado un programa excelente que aparecerá en breve, de forma oficial, en España.
Las distintas perspectivas de juego, incluyendo un par subjetivas, en la que nos ponemos en la piel, tanto de nuestro boxeador, como del rival -sorprendente, sí-, convierten a «Foes of Ali» en un juego sobresaliente, que pasa de ser un simulador deportivo, a un programa casi real. La completa gama de opciones de juego, la posibilidad de competir en una modalidad de "carrera", donde llevaremos a nuestro púgil desde lo más bajo hasta la corona mundial, o los distintos torneos que se pueden configurar a medida, y la extensa base de datos que posee, hacen de «Foes of Ali» todo un número uno sobre el ring de 3DO.

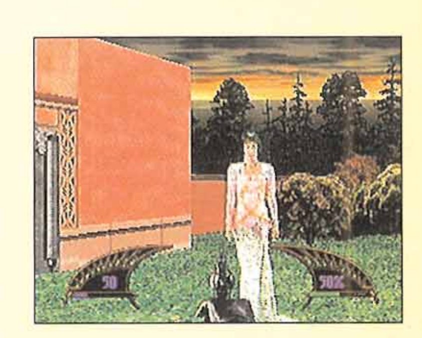


ICE BREAKER

Puzzles, estrategia, horas y horas ante la pantalla y adicción a raudales. Una fórmula que, no por repetida, deja de tener éxito. Un argumento que debe haber sido decisivo a la hora de programar «Ice Breaker».
El juego se basa en una idea muy sencilla: eliminar una serie de pequeñas pirámides de colores, en un terreno que forma un nivel, evitando que los enemigos nos cacen. A primera vista, simple. En la práctica, enormemente divertido.
La miga del asunto reside en que no todas las pirámides se pueden eliminar alegremente, en que el simple contacto con las de color rojo nos matará, en que las trampas del terreno son numerosas, que los enemigos nos acosan sin cesar, y multitud de detalles más. Es sencillo, sí, pero precisamente estos juegos sencillos son los que acaban por dar mejor resultado, sin excesivas complicaciones.
¿Será «Ice Breaker» el «Tetris» de 3DO? Hummm, esa es una declaración demasiado arriesgada, pero al menos, el camino elegido ha sido el correcto.

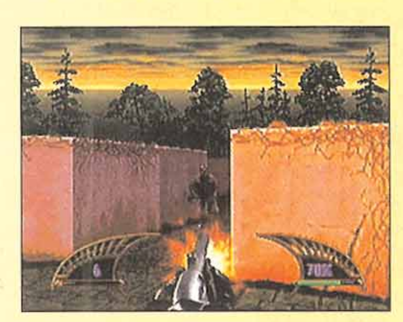
KILLING TIME

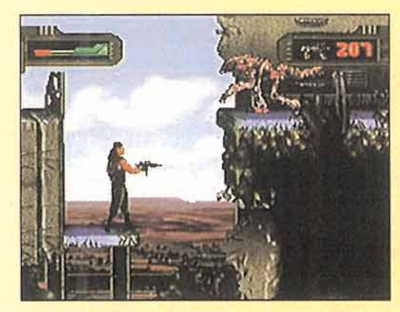
Imaginemos que «Doom» se ha pasado al 3DO. Algo que no sería nada extraño, por otro lado.
Imaginemos ahora, que la trama se ha vuelto más compleja, y encierra un denso argumento en el que se mezclan el romanticismo y el misticismo que rodean al antiguo Egipto, con unas gotas de aventura, algo más de estrategia, un poco de vídeo digital y una considerable cantidad de puzzles y enigmas.
A grandes rasgos, eso es «Killing Time». Y aunque la promoción de este juego está llegando a límites exagerados por todo el mundo, aún es pronto para afirmar que será la aventura del año. Su desarrollo aún está en pañales, y ya se ha levantado más de una opinión contradictoria sobre el mismo, relativa a cierta lentitud de la acción y una jugabilidad no del todo conseguida. Demasiado pronto, tal vez. Por eso, lo mejor será esperar, y no exagerar la nota.



PHOENIX 3

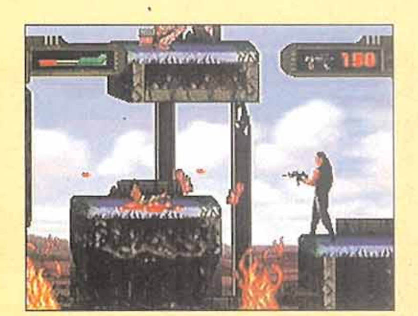
No sólo «Mortal Kombat» y similares, viven de la integración de personajes reales en escenarios diseñados por ordenador. La prueba estará en «Phoenix 3», un arcade de acción y plataformas, cuyo guión no es nada original, pero siempre resultón.
Una invasión alienígena ha tenido lugar en un futuro más o menos indeterminado. Y un sólo hombre -adivinad quién- es el único ser humano capaz de detener a las hordas extraterrestres.
«Phoenix 3» no es excesivamente novedoso en su desarrollo. Plataformas, escaleras, saltos, enemigos, items a recoger, diversas armas...; todos los tópicos de este tipo de juegos se encuentran aquí reunidos. Pero, eso sí, encuentra su hueco en 3DO ante la ausencia de un elevado número de títulos de línea parecida.





PO'ED

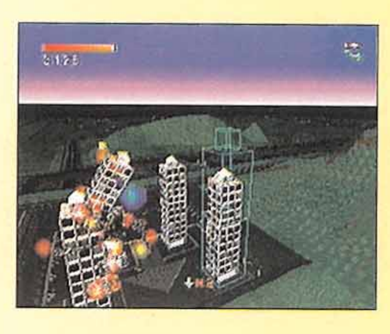
Un verdadero homenaje a «Doom», de parte de Any Channel, que no sólo no desmerece al programa en que claramente se inspira, sino que llega a superarlo en ciertas opciones de juego.
Es, evidentemente, un arcade. Posee, por supuesto, multitud de destructivas armas. Existen, claro está, miles y miles de niveles y enemigos, pero... llegamos al meollo del asunto, «Po'ed» es un juego 3D, con total libertad de movimientos en cualquier dirección espacial. Tal es así, que cada fase está compuesta por multitud de pisos y alturas, accesibles muchas

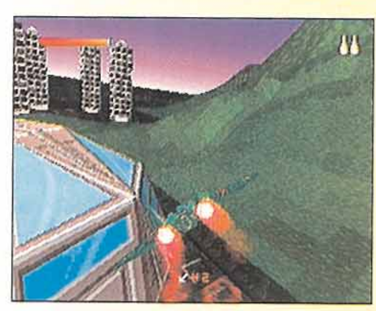












de ellas únicamente mediante la ayuda de un jetpac que nuestro subjetivo héroe lleva a su espalda. De un programa como «Po'ed», antes de que una versión definitiva se comercialice, poco más se puede decir, excepto que la violencia -¿gratuita, excesiva?- y el toque "gore" están a la orden del día, y que será, a buen seguro, uno de los mejores títulos disponibles para 3DO, de aquí a unos meses.

SHOCKWAVE 2

Pues sí, no podía ser de otro modo. «Shockwave» ha sido uno de los programas más aclamados para 3DO. Lo que, por otro lado, ha llevado, suponemos que inevitablemente, a la programación de una continuación, en el formato para el que se desarrolló.
De nuevo, la combinación de vídeo digital, imagen renderizada y polígonos, aparecen para hacer de «Shock Wave 2» un programa que, al menos, iguale el éxito de su predecesor. La historia, y el desarrollo de la acción, aún tienen ciertas áreas enigmáticas, aunque todo apunta a que será muy similar en líneas generales a «Shockwave». Quizá la clave del éxito esté en no arriesgar demasiado con excesivas novedades, pero, a ciencia cierta, aún es muy pronto para comentar nada definitivo sobre el juego.





SPACE HULK

La semilla de Alien no ha muerto. Y el éxito de «Space Hulk» en PC ni fue por casualidad, ni ha quedado sin réplica en 3DO.
Es ésta una versión que supera en casi todo -quién nos lo iba a decir- al original. Mejores gráficos, ambientación, efectos sonoros... Toda una apoteosis de la estrategia y la acción que, en unos escenarios tétricos y claustrofóbicos, es capaz de despertar la angustia en el usuario -y no lo decimos en sentido figurado-.
El toque sangriento también es mucho más elevado, pero, quizá, existe un pequeño defecto en su contra, y es que en líneas generales resulta menos complicado que su predecesor. ¿Por qué, defecto? Quizá demasiada acción, en detrimento del componente estratégico. Pero, claro está, todo dependerá también de la habilidad del jugador.
Eso sí, es uno de los CDs más detallistas que se están preparando para 3DO.

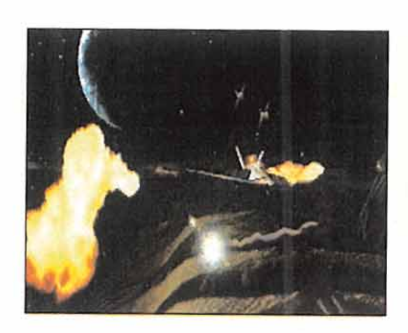
STARFIGHTER 3000

He aquí uno de esos programas que engañan a primera vista. La razón es muy sencilla.
Uno contempla una nave evolucionando por la superficie de... digamos, un planeta, sin más, y masacrando cuanto se encuentra a su paso. Todo en 3D, bastante bien diseñado, bastante trabajado, y piensa, claro está, que se encuentra ante un matamarcianos de la nueva ola.
Craso error el cometido, ya que «Starfighter 3000» es tanto un arcade como un juego de estrategia. Resulta algo extraño encontrar estrategia, tal y como se ve el programa, pero, así es. Las misiones de que se compondrá «Starfighter» no encuentran su razón de ser únicamente en la destrucción, sino en la destrucción selectiva -importante detalle- de múltiples objetivos en tierra, mar, aire... y espacio exterior.
Posee, además, de un completo diseño en 3D, en cuanto a que la libertad de movimientos con la nave es total. La banda sonora es, además, sensacional -y no es una afirmación cualquiera-.
¿Un éxito seguro? Eso, amigos, lo dirá el tiempo.

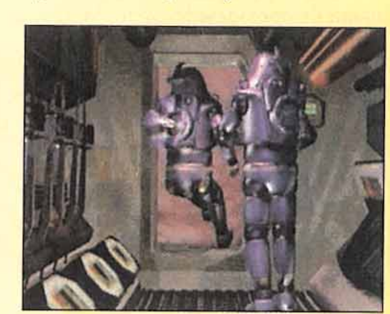
THE DAEDALUS ENCOUNTER

Un viejo conocido de la afición del PC y el Mac, que vuelve ahora, con un lavado de cara, para instalarse en 3DO. Desafortunadamente, esta versión pierde la alta resolución de que disfrutaba en formato compatible, aunque la calidad gráfica global se mantiene.
Hay que mencionar, también, la variación en los iconos de control, que ahora aparecen y desaparecen a voluntad, con la simple pulsación de un botón, y la modificación en su diseño, para conseguir un manejo más cómodo y eficaz.
Lo mejor, su línea argumental, la prodigiosa mezcla de imagen renderizada y vídeo digital y sus 4 CDs. Lo peor, esa ligera pérdida de calidad gráfica en tanto en cuanto la inferior resolución de imagen, comparándola con la versión PC o Mac. Pero, sin duda, un gran juego -y una bonita protagonista-.











M2 VS ULTRA 64



Dos colosos frente a frente

3DO M2

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS:

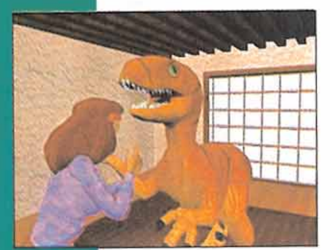
- 64 bits 66MHz PowerPC 602 RISC (específico 3DO).
- 64 bits data bus.
- 48 Mbits -6MB, SDRAM y ROM- (subsistema de memoria con bus de 64 bit. Velocidad de transferencia de 528 MB por segundo).
- Soporte: CD ROM (700MB con y sin compresión de datos).
- Gráficos: 64 bits Real-Time Tri-linear Mip-Mapped Interpolated Graphics/32.000 y 16.7 millones de colores desde 320x224 hasta 640x480.
- Proceso de 100 millones de pixels por segundo.
- Texture mapping de 1.000.000 polígonos por segundo.
- 700.000 polígonos por segundo con mapeado de texturas en tiempo real.
-Sonido: DSP 32 canales 66 MHz. Descompresión por hardware e interpolación en todos los canales. Sampleado 44.1 KHz.

CARACTERÍSTICAS ADICIONALES:

- MPEG-1 integrado.
- Compatibilidad con los títulos existentes para 3DO.
- Gouraud Shading y tecnología Lighting M2.
- Hardware Z-buffering.
- Real Tracing en tiempo real.
- Anti-Aliasing en tiempo real.
- Tratamiento del vídeo descomprimido como cualquier otro tipo de dato.
- Coste estimado: 145-200 $ -como ampliación de los modelos existentes-.







No hay vencedor. Aún.

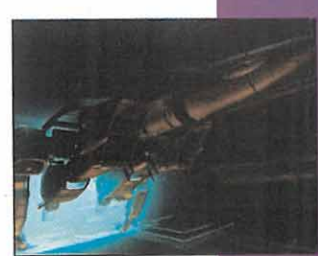
La razón es tan simple como que... no hay contendientes. Al menos, no están ahí, físicamente. En cuanto a rumores, noticias, sugerencias..., la información es abundante. Pero, en la práctica, nada de nada. Por ahora, claro.

Sin embargo, M2 y Ultra 64 están condenados a enfrentarse. Son los únicos sistemas de 64 bits de los que se ha hablado, y de los que se hablará, esperemos, durante mucho tiempo.

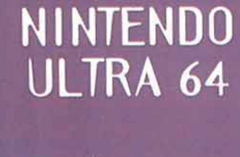
Por la mano, casi, Nintendo aventaja a 3DO. A finales del mes de noviembre, Japón asiste al nacimiento oficial de Ultra 64 -allí, Nintendo 64-, en el Shoshinkai Exhibition, celebrado en Tokio. Y mientras tanto, 3DO a lo suyo. Por ahora, por tanto, es imposible declarar a ninguno de los sistemas como vencedor en un campo que ni siquiera existe. Aunque es una situación que durará poco. Veamos algunos de los ases que guardan en la manga 3DO y Nintendo







NINTENDO ULTRA 64



CARACTERÍSTICAS BÁSICAS:

- 64 bits R4300 RISC a 100 MHz. 125 MIPS.
-32 bits data bus.
-3 MB RAM total.
- Soporte: cartuchos de megamemoria: 500MB (máximo) Data Pak/ratio de compresión 3:1 (ROMs entre 32 y 64 Mbit).
- Gráficos: procesador 64 bits Reality Immersion Graphics Processor (100 MHz)/100 MFLOPS/6.7 millones de colores desde 320x224 hasta 1280x1024 (HDTV).
- 100.000 polígonos por segundo (con todos los efectos especiales).
- Sonido: 16 bits DSP con 64 canales PCM. Sampleado a 44.1KHz.



CARACTERÍSTICAS ADICIONALES:

- Silicon Graphics chipset (Comunicación entre el procesador central y la memoria a 500 MHz).
- Velocidad de transferencia permitida por el ancho de banda: 500 MB por segundo.
- Texture mapping en tiempo real de 100.000 polígonos por segundo.
- Anti-aliasing en tiempo real.
- Ray tracing en tiempo real.
- Tri-linear mip-mapping interpolation en tiempo real.
- Load management en tiempo real.
- Coste estimado: 245-350$.

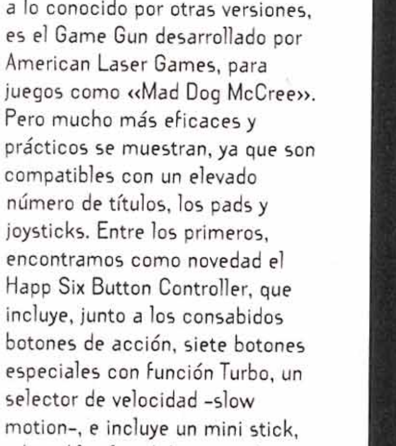




MÁS PERIFÉRICOS, MÁS POTENCIA

Todo lo de los nuevos juegos, la nueva tecnología, y los nuevos modelos 3DO, está muy bien, pero lo que no es tan conocido es la gama de periféricos que, poco a poco, están mejorando más y más las prestaciones de la máquina de Trip Hawkins. Algunos, como adaptadores multijugador y cartuchos MPEG, están en pleno desarrollo, a falta de breves retoques para su lanzamiento. Otros, están ya disponibles. Algunos son prácticos, simplemente. Otros, espectaculares. Y aquí están algunos de los más destacables.





Uno de los que llaman inmediatamente la atención, pese a lo conocido por otras versiones, es el Game Gun desarrollado por American Laser Games, para juegos como «Mad Dog McCree». Pero mucho más eficaces y prácticos se muestran, ya que son compatibles con un elevado número de títulos, los pads y joysticks. Entre los primeros, encontramos como novedad el Happ Six Button Controller, que incluye, junto a los consabidos botones de acción, siete botones especiales con función Turbo, un selector de velocidad -slow motion-, e incluye un mini stick, adaptable al pad direccional, para mayor comodidad en el control.



Por otro lado está el Flightstick Pro de CH Products, que se ha embarcado también en la aventura 3DO. De éste, poco se puede decir, excepto que se puede incluir entre los joysticks de gama alta más fiables del mercado.
Y así, llegamos al más espectacular -aunque de doméstico tenga poco- X-O-Tron.
El X-O-Tron VR, desarrollado por Altare Advanced Technologies y 3DO, es, ni más ni menos, que un giroscopio gigante de RV, en el que puede acomodarse una persona, para vivir los juegos de 3DO como nunca antes se habría podido imaginar. Por desgracia, el tamaño, y el precio -un mínimo de 22.000$, algo más de dos millones y medio de pesetas-, limitan su existencia a parques temáticos, como el Paramount's Wonderland, en Ontario, y/o grandes salas recreativas.

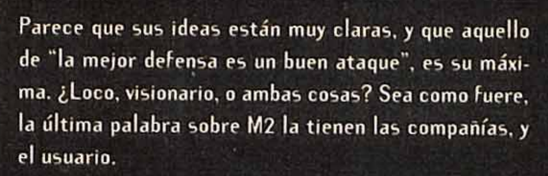


Y, ¿M2?... BIEN, GRACIAS

Y aquí, en nuestra piel de toro, justo ahora que podemos disfrutar del modelo Goldstar 3DO, M2 sigue provocando revuelos, rumores, y demás, por esos mundos de Dios.
Se dice, se afirma, que la tecnología ya ha sido desarrollada al 100%, y que de este instante a que aparezca en el mercado, todo es cuestión de que los fabricantes de hardware -recordemos, una vez más, que The 3DO Company únicamente se limita a desarrollar y licenciar a terceros la tecnología, no a fabricar máquinas- se pongan las pilas, y den caña al proyecto, y las compañías de software no sean demasiado tímidas a la hora de desarrollar juegos.
Pero hay más. Hay mucho más. The 3DO Company tiene jugosos planes para M2. Y hablamos siempre de una tecnología, no un aparato.
Por ejemplo, y sin ir más lejos, el desarrollo de una tarjeta para PC, que compatibilice los productos diseñados para M2, con el formato de ordenadores compatibles. ¿Cómo?, ¿hemos oído bien? Pues sí, pero, de momento, es sólo un proyecto.
Otra noticia reciente es el acuerdo, ya oficial, entre The 3DO Company y Matsushita para la producción inmediata de un modelo 3DO, que aparecerá, claro está, con el sello de Panasonic. La nada desdeñable cifra de 100 millones de dólares ha sido abonada por la multinacional oriental, con el acuerdo explícito de que Matsushita se convierte en licenciataria exclusiva de la tecnología para M2, con objeto de, a su vez, licenciarla a terceras empresas en el tema de fabricación hardware -complicada operación, pardiez-, y derechos también exclusivos en temas de desarrollo de lectores DVD -Digital Video Disc- que usen esta tecnología, así como temas de televisión interactiva.
El apoyo y empuje que la firma de este contrato ha supuesto para M2, 3DO y Trip Hawkins, es una enorme inyección moral -y económica- para The 3DO Company. Quizá por esto, y algo de euforia desatada, el mandamás de la compañía se ha despachado agusto en varias entrevistas, y se ha pegado unas "largadas" con declaraciones que no tiene desperdicio. Veamos algunos ejemplos:
- "Mirando a Ultra 64, se trata de una tecnología inventada en 1.993 y que no se comercializará hasta 1.996. No tengo demasiado claro que, a estas alturas, haya un gran mercado para una máquina de cartuchos, a un precio de 250 $".

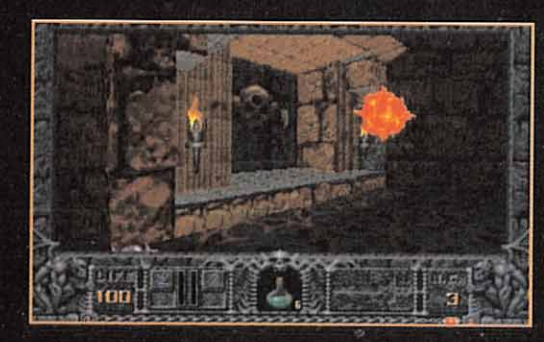


- "Básicamente (Ultra 64) es una máquina de 32 bits. Tiene una CPU de 32 bits, un bus de datos de 32 bits, y un bus de memoria de 32 bits. ¿Dónde están los 64 bits? Yo no los veo por ninguna parte".
- (Sobre un acuerdo con Sega para el desarrollo de tecnología M2 en el campo de recreativas) "Cuando tenga que anunciar un acuerdo de estas características sobre M2, lo haré. Por ahora, no quiero hacer ninguna especulación sobre con quién estamos negociando nada".
- "Saturn ha sido una tecnología de la que los desarrolladores han dispuesto durante dos años para crear software. Pero, ¿dónde está el software de "third parties" para Saturn? Diez meses después de lanzarse la máquina en Estados Unidos, éste brilla por su ausencia".
- "Exactamente no sé cuantas compañías están desarrollando para M2. Calculo que unas diez, pero no conozco el número exacto. Nuestra estrategia es que una selección de los mejores desarrollen un producto verdaderamente excepcional, para más tarde ampliar la lista cuando llegue el momento oportuno".



Parece que sus ideas están muy claras, y que aquello de "la mejor defensa es un buen ataque", es su máxima. ¿Loco, visionario, o ambas cosas? Sea como fuere, la última palabra sobre M2 la tienen las compañías, y el usuario.

HEXEN
BEYOND HERETIC





CUANDO PARECÍA QUE LA FIEBRE TRIDIMENSIONAL YA ESTABA DANDO SUS ÚLTIMOS COLETAZOS; CUANDO LOS MILES Y MILES DE SEGUIDORES DE ESTA CLASE DE JUEGOS PARECÍAN ABURRIDOS DE BUSCAR ALGO NUEVO QUE ECHARSE A SUS COMPATIBLES; CUANDO TODO EL MUNDO CONTIENE EL ALIENTO A LA ESPERA DE QUE ID SOFTWARE TERMINE SU «QUAKE», LA NUEVA MARAVILLA EN 3D Y EN ALTA RESOLUCIÓN..., LOS MISMÍSIMOS CREADORES DE LA SAGA «DOOM» SE DESTAPAN CON EL ANUNCIO DE UNA NUEVA PESADILLA DE MONSTRUOS Y SANGRE EN TRES DIMENSIONES. SU NOMBRE «HEXEN: BEYOND HERETIC», Y SU OBJETIVO, MANTENERNOS DE NUEVO PEGADOS A NUESTROS PCS CON LAS LUCES APAGADAS Y LA CARNE DE GALLINA.

PREVIEW

RAVEN / id SOFTWARE
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

ESCALOFRÍO EN 3D

No sabíamos si el anuncio de esta nueva producción de id Software tenía como propósito mantener a los mil y un seguidores de «Doom» "entretenidos" hasta la fecha de salida de «Quake», el nuevo estandarte de la compañía, por lo que recibimos esta nueva propuesta 3D con cierto recelo. Pero bastó jugar un sólo instante con las primeras fases a las que hemos tenido acceso de







«Hexen» para darnos cuenta de que estamos ante otro de los numerosos aciertos de id, y que a buen seguro será bien recibido por todos aquellos que se rindieron ante los juegos de esta compañía.
Por otro lado, su nombre completo lo dice todo: «Hexen: beyond Heretic», hace referencia a otro de los juegos más aclamados por crítica y público. Continuar el éxito de «Heretic» tampoco es nada fácil –como no lo fue en su momento superar a «Doom»–, y por eso creemos que en id se han tomado muy en serio la producción de «Hexen», juego que, aunque sigue la estela de su antecesor, tiene toda una serie de ingredientes propios y personales, como para hacernos olvidar todo lo que hemos visto hasta ahora.

RELÁMPAGOS EN LA NOCHE

Por supuesto, y como ya ha ocurrido mil veces, «Hexen» será de esa clase de juegos en los que no hará falta mirar siquiera el manual de instrucciones para saber cómo se juega. Todos estamos ya más que acostumbrados a poner una mano sobre las teclas de dirección y la otra sobre el "Control".





Eso fue lo que hicimos nada más arrancar el juego. Y en ese mismo momento nos dimos cuenta de que id lo había vuelto a hacer. Toda la jugabilidad, adicción, acción sin límites y, por qué no decirlo, violencia, estarán presentes en «Hexen» –aunque, eso sí, la controversia sobre el tema de la violencia quedará saldada con una sutil advertencia al comienzo del juego–, como ingredientes mínimos necesarios en un juego-tipo-Doom. Pero lo que nos ha llamado más la atención de lo visto hasta el momento de «Hexen» es su increíble atmósfera a lo largo de toda la acción. Porque si en el mismo «Doom», y posteriormente en «Heretic» y en otras producciones subsiguientes, la atmósfera durante el juego era algo a lo que nadie se podía sustraer, en «Hexen» este factor se verá elevado a la categoría de escalofrío constante. El estruendo y resplandor de los relámpagos anunciará nuestra presencia en los bosques sombríos plagados de sombras. Y es que la acción transcurrirá en un ambiente comparable a la oscura edad media. Aquí no habrá soldados, ni sofisticadas armas automáticas, ni prisioneros a los que rescatar. El mundo de «Hexen» está plagado de siniestros castillos de piedra, magia, monstruos, hechizos, pasadizos secretos, pócimas, vidrieras que ocultan mil y una sorpresas, guerreros valerosos, enigmáticos monjes y sabios magos.

LA EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO

Lo nuevo de id Software, como no podía ser de otra forma, constituirá un paso más en la evolución de uno de los géneros de juegos de ordenador que más impacto han causado en los últimos tiempos. Por eso «Hexen» será otro digno sucesor de «Doom». Si supera a éste o no, ya lo veremos, pero por lo que hemos podido comprobar, todo lo que hizo famoso a «Doom», está superado en «Hexen». O si no, echad un vistazo a las primeras imágenes que os ofrecemos: los gráficos 3D mapeados serán de gran calidad y detalle; los personajes estarán perfectamente definidos, y –lo que no podemos transmitiros–, el sonido será sobrecogedor, así como todo el ambiente que reina.
Esperaremos pues a que id nos presente completa la epopeya medieval de «Hexen». Será entonces cuando nosotros y vosotros emitamos el juicio final: efectivamente, «Hexen: beyond Heretic» es lo que estábamos esperando.

F.J.R.

UN TOQUE DE ROL



En «Hexen: beyond Heretic» tendremos la oportunidad, antes de empezar la partida, de escoger entre los tres personajes que nos ofrece el juego. Estos son: guerrero, clérigo y mago. Como podéis ver, cada uno tiene diferentes cantidades de las cuatro habilidades principales que contempla el juego –rapidez, armadura, magia y fuerza–, que se irán potenciando a medida que vayamos recogiendo pócimas, armas y demás elementos dispersos por todo el mapeado. Esto, unido al ambiente oscuro y siniestro que reina durante toda la acción, confiere a «Hexen» una sugerente pincelada de Rol, que agradecerán los miles de aficionados este género.

MAXIS, LA VIDA SIMULADA

DESDE AQUEL ORIGINAL «SIM CITY», MAXIS HA SIDO UNA FUENTE INAGOTABLE DE SIMULADORES. SU SERIE SIM HA CRECIDO CON TÍTULOS CARACTERIZADOS POR SU CUIDADA ELABORACIÓN, QUE CUANDO LOS JUGÁBAMOS DEJABAN EN NUESTRAS MANOS MULTITUD DE COMPLEJAS DECISIONES. TODO EL PODER DE HACER Y DESHACER COSAS A NUESTRO ANTOJO NOS VUELVE A SER CONFERIDO PARA QUE EXPLOTEMOS LOS RECURSOS NATURALES DE UNA FRUCTÍFERA ISLA O CREEMOS NUESTRO RASCACIELOS PERSONAL. DOS TÍTULOS QUE, JUNTO A «SIM TOWN» Y LAS VERSIONES DE «SIM CITY 2000» PARA WINDOWS 95 Y SEGA SATURN, EXPLOTAN AÚN MÁS UN FILÓN QUE NO TIENE PINTA DE AGOTARSE.

Negocios con la naturaleza



Missions in the rainforest

En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
SIMULADOR

El archipiélago Maxis estará formado por un número de islas diferentes que nos plantearán un problema específico que tendremos que resolver en un periodo de tiempo. Encontrar y conservar especies en peligro de extinción, hacer evolucionar a sus habitantes, o recuperar el entorno tras un desastre ecológico, son algunas de las tareas que nos encomendarán. Para que nuestra misión no se acabe antes de tiempo tendremos que prestar atención a indicadores claves como el dinero que poseemos, si nuestro comportamiento es ecológico o no, o lo que piensan la opinión pública y los habitantes de la isla de nuestro trabajo.

La población simulada que forma «SimIsle» interactuará con nosotros de formas diversas. Los pobladores de la isla trabajarán en nuestras factorías y minas, podremos especializarlos y enseñarlos, o bien podremos desalojarlos de sus asentamientos. El dinero lo puede todo, pero será necesario seguir una ética.

Podremos modificar el entorno y construir a nuestro gusto, pero siempre siguiendo unas reglas ecológicas. Un equilibrio siempre difícil de conseguir.

Con «SimIsle», Maxis pretende refinar aún más un concepto de juegos que maneja de forma magistral. Mantendrá el desarrollo y forma externa similares a los que ya estamos habituados, pero incluirá numerosas mejoras que repercutirán en su calidad y jugabilidad.

El interface de manejo tendrá un reducido número de funciones, más intuitivas, para hacerlo más sencillo, pero sin perder la potencia. Todo seguirá estando a mano y no habrá limitaciones en lo que podamos hacer.

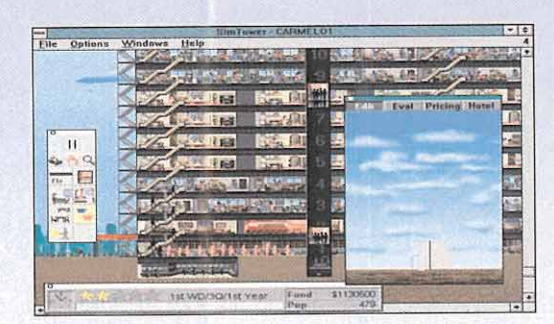
Para facilitar el juego, además de un tutorial, se incluirá gran cantidad de información sobre todos los componentes del mismo. No faltarán ni los gráficos ni las estadísticas. El apartado sonoro también será destacado gracias a las melodías seleccionadas y los efectos de sonido que nos acercaran a la realidad del ecosistema en que nos encontramos.



C.S.G.



SIM TOWER
Más cerca del cielo



En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM SIMULADOR**

Aunque los simuladores de Maxis nunca se han caracterizado por ser demasiado complejos, esta virtud se ha refinado sobremanera en «Sim Tower». Con la facilidad de manejo y de entorno que proporciona Windows, y un desarrollo de juego sencillo, el jugador se introducirá en el mismo desde el primer momento.

Incluso el objetivo no puede ser más simple: la construcción de una torre, piso a piso, uniendo módulos que representan apartamentos, oficinas, habitaciones de hotel, garajes, etc.

Por supuesto que no habrá límites en el orden ni en la estructura con tal de que construyamos de una manera lógica, sin dejar pisos en el aire ni cosas por el estilo, y que comuniquemos los pisos mediante ascensores y escaleras. El único condicionamiento será el número máximo de pisos que podamos hacer, tanto hacia arriba como hacia abajo.

Como en todos los Sims, el paso del tiempo será fundamental, pues condicionará las actividades diarias de los habitantes de nuestro edificio. Nuestra obligación será hacerles la vida lo más cómoda y agradable posible, por lo que la vigilancia de ciertos factores como habitabilidad y seguridad será clave.

Podremos seguir individualmente las evoluciones de nuestros inquilinos teniéndoles localizados en todo momento, pues cada uno realiza una tarea según la hora del día. Se seguirá manteniendo la habitual miniaturización de los gráficos, como ya es habitual, para así dar cabida a la multitud de elementos del mundo simulado.

Aunque pequeños, no estarán carentes de detalles ni de animaciones que realzarán la acción para contribuir al realismo que se respira en todos los Sims. Este es un paso adelante de Maxis en pro de simuladores más básicos, más sencillos y, sobre todo, más originales. Y eso que cada vez les quedan menos temas por tocar.

C.S.G.

SIM TOWN
Una ciudad para peques

En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM SIMULADOR**

Con «Sim Town» y «Widged Workshop» Maxis inaugura su nueva línea de productos dirigidos específicamente a los más pequeños: Maxis Junior. Son títulos que juntarán el aspecto lúdico con el didáctico para que los niños aprendan jugando, nunca mejor dicho.

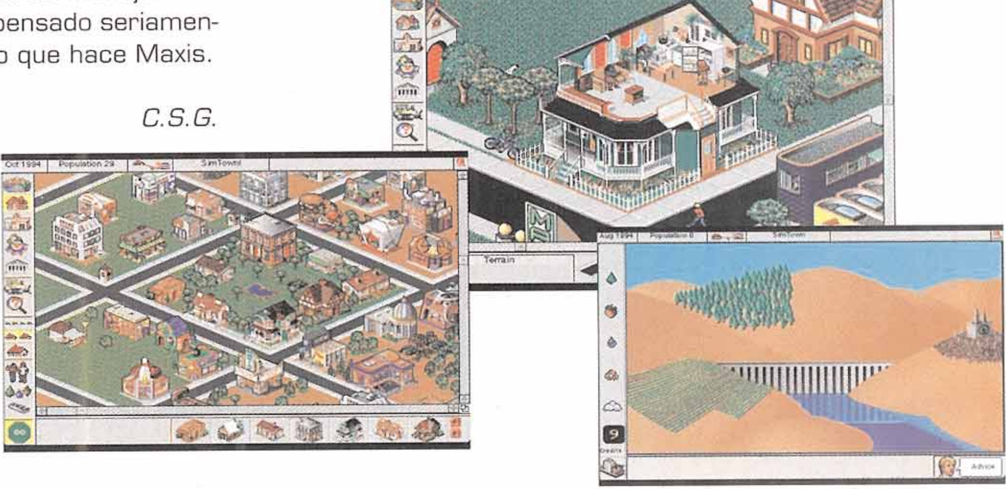
«Sim Town» ha sido realizado usando Klik & Play a partir de la idea que daba vida a «Sim City». Los esquemas se simplifican al máximo para permitir al niño que haga una ciudad a su gusto, colocando las cosas que quiera donde desee.

Sigue la línea general de todos los Sims, pero con simpáticos gráficos que se pueden acercar más a los de «Theme Park» de Bullfrog, aunque sin perder la nota de autenticidad de Maxis.

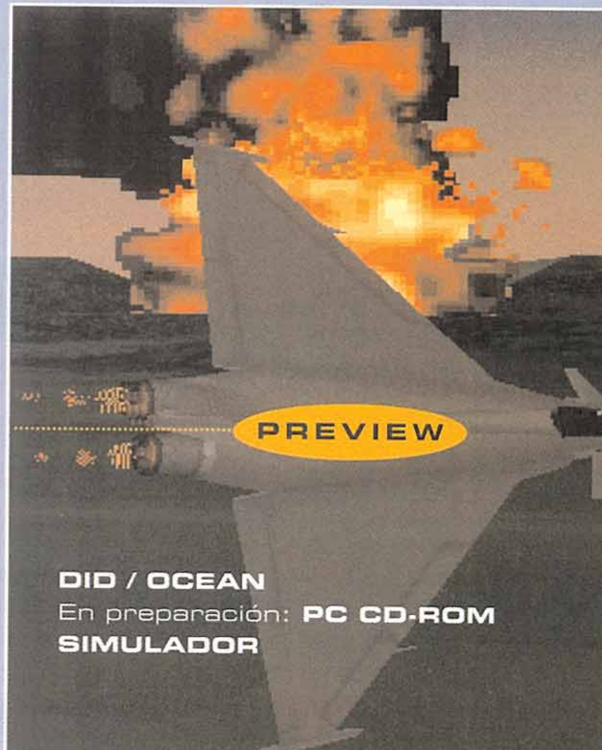
Pensado para niños a partir de 8 años, pretende acercarles al funcionamiento de las cosas mientras se les enseñan conceptos de economía, urbanismo y ecología. Todo ello a través de un interface muy lógico y fácil de manejar. Un divertido juego pensado seriamente, como todo lo que hace Maxis.

C.S.G.



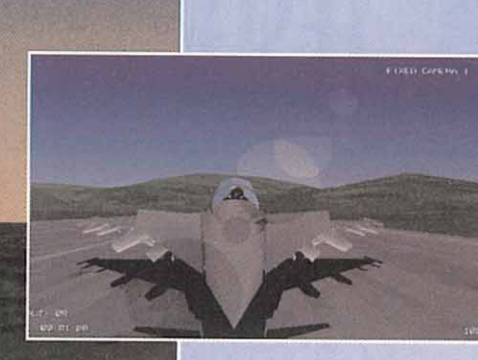


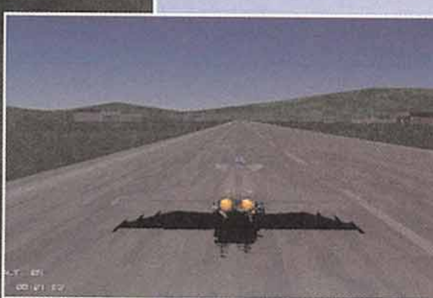
Realismo Salvaje



DID / OCEAN
En preparación: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

POR FIN LO TENEMOS EN NUESTRAS MANOS... ¡YA ESTÁ AQUÍ! DENTRO DE POCO LOS FANÁTICOS DE LOS SIMULADORES DE VUELO PODREMOS DISFRUTAR DE LO MÁS FUERTE, DE LO MEJOR NUNCA VISTO, DEL REALISMO MÁS SALVAJE QUE UN PC PUEDE PROPORCIONAR. EN DEFINITIVA, DEL SIMULADOR DE VUELO DE COMBATE «EF 2000».





EF 2000

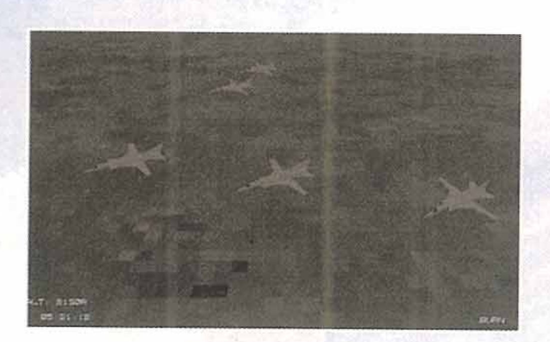


Los muchachos de OCEAN, junto con los de DID –Digital Image Desing–, han creado el más creible simulador de vuelo de todos los tiempos, el más realista y el más espectacular en sonidos y gráficos hasta el momento. Llega a tal punto la perfección, que los expertos pilotos de pruebas del EF 2000 de la RAF casi no han podido poner pegas al programa, y han quedado asombrados por el comportamiento tan similar que hay entre el avión que volará dentro de nuestros PCs, y el que pilotan ellos, que es el de verdad. Un gran aval que presenta DID es que ellos son expertos en el desarrollo de modelos de vuelo y software gráfico para simuladores de entrenamiento militar, y todos estos conocimientos y tecnología los han aplicado a la hora de crear «EF 2000».





El programa ha sido diseñado con la cooperación de British Aerospace, quien ha aportado detalles e información no secreta del avión EF 2000. Además, la compañía DID ha dispuesto del apoyo técnico de numerosos expilotos de la RAF, así como de la Royal Aeronautical Society. Toda esta información y ayuda ha permitido a DID la resolución tan real de este simulador de vuelo de combate. Sin tener una presentación muy espectacular, «EF 2000» ya marca diferencias desde un principio, siendo las pantallas de presentación de menús sobrias, pero con bastante gancho, y con un diseño muy cuidado. La sorpresa llega cuando, sin esperar a estudiar el programa muy a fondo, elegimos la opción de vuelo rápido y, de repente, nos encontramos dentro del avión volando sobre los fiordos escandinavos. Desde este momento todo, absolutamente todo, cualquier detalle por mínimo que sea, nos deja asombrados, alucinados, casi sin habla...



NI LA RAF PONE PEGAS

Las únicas personas que pueden juzgar la fidelidad de vuelo del juego son los pilotos de pruebas del propio avión, y a ellos les gusta, hasta tal punto que, tanto los gráficos como los datos de vuelo, han sido utilizados para prácticas de simulación y entrenamiento.











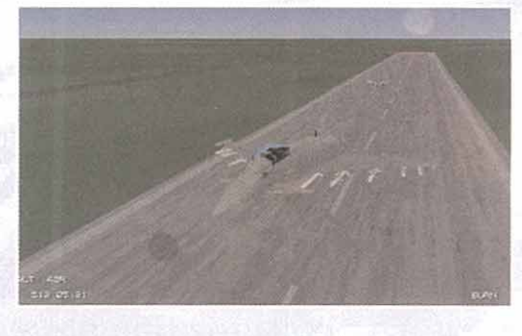
El tacto de vuelo es delicado, sin brusquedades, hasta difícil de llevar, pues el más mínimo movimiento violento con el joystick generará un desplazamiento del avión casi incontrolable que nos costará bastante compensar y corregir. Toda la parafernalia de radares y sistemas de vuelo son costosos de entender, pero una vez te familiarizas, te das cuenta que son de vital importancia para acabar con éxito cualquier misión.

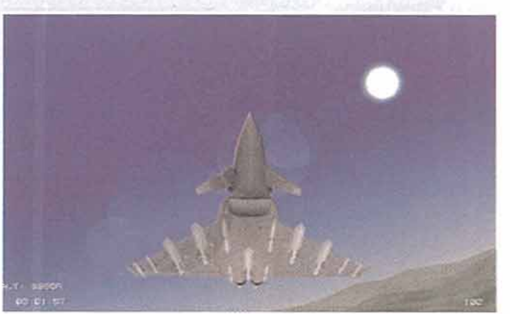
Las tres pantallas multifunción –MFD– representan todos los datos que son útiles durante el vuelo y el combate, con el único inconveniente de que para poder verlas y obtener la información que contienen, hay que perder la vista de lo que tenemos delante. Es decir, dejamos de ver el cielo que hay por delante de nosotros, y eso en el combate de aéreo es muy importante. Sólo los más expertos pasarán por alto este detalle, pues uno debería saber siempre a dónde va y por dónde, hasta con los ojos cerrados.

Además, como ocurre en el simulador de helicópteros «Apache Longbow», cuando estamos volando una misión, no somos los únicos que estamos ahí arriba, solos contra todos los enemigos, sino que ajena a nuestra misión y a nuestro avión, hay más actividad que nos rodea, otros aviones en sus respectivas misiones y cumpliendo con ellas, y en las cuales podemos tomar parte. Aunque lo mejor será dedicarnos a llevar a cabo nuestro objetivo y dejar que los demás hagan el suyo, y así evitar que tengamos que pasar apuros extras e innecesarios.

GRÁFICOS Y SONIDO FUERA DE SERIE

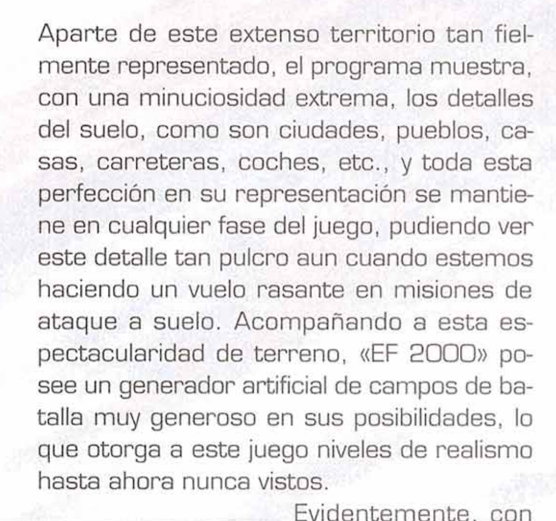
Son lo mejor del programa, sin duda alguna. Por supuesto, todos los gráficos son SVGA, tanto en las pantallas de presentación de menús, como los gráficos presentados durante el vuelo. Pero, ciertamente, lo más espectacular es el realismo conseguido en representar el suelo. Aparentemente, una de las razones por la que Noruega ha sido elegida como área de juego –además de por su situación e importancia estratégica– es por el hecho de la gran diferencia de matices y accidentes geográficos que existen en esta zona, los fiordos, montañas nevadas, lagos, campos de labor con multitud de tonalidades verdes, ríos... En los cuatro millones de kilómetros cuadrados, –sí, sí... , no es una errata de imprenta, son cu-a-tro mi-llo-nes de kilómetros cuadrados– tendremos seguramente suficiente como para encontrar las cosas más variadas, y casi ninguna misión será igual a la otra con respecto al terreno sobre el que se vuela.

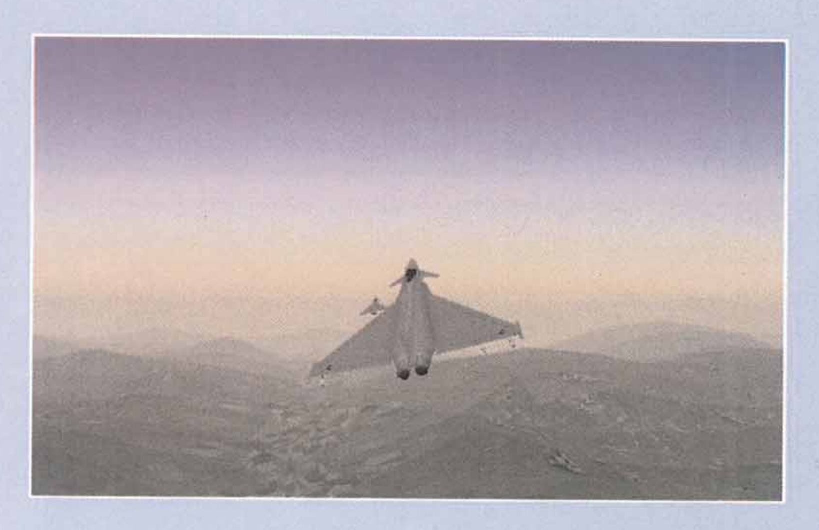


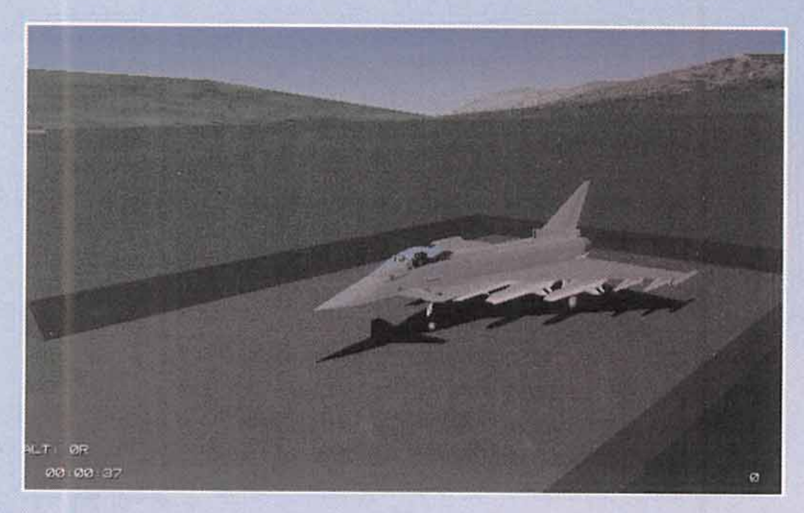


Aparte de este extenso territorio tan fielmente representado, el programa muestra, con una minuciosidad extrema, los detalles del suelo, como son ciudades, pueblos, casas, carreteras, coches, etc., y toda esta perfección en su representación se mantiene en cualquier fase del juego, pudiendo ver este detalle tan pulcro aun cuando estemos haciendo un vuelo rasante en misiones de ataque a suelo. Acompañando a esta espectacularidad de terreno, «EF 2000» posee un generador artificial de campos de batalla muy generoso en sus posibilidades, lo que otorga a este juego niveles de realismo hasta ahora nunca vistos.

Evidentemente, con todos estos antecedentes gráficos, es de esperar que la representación gráfica de los aviones durante el vuelo mantenga el mismo nivel. Pues bien, no sólo lo mantiene, sino que algunos detalles aún lo hacen más increíble. Todos los alerones, timones, flaps, y demás partes móviles del avión, cumplen con su cometido y se ven moverse si el vuelo lo requiere. Pero incluso las vistas externas de los aviones







muestran detalles hasta ahora nunca vistos, como por ejemplo un enorme detalle en la representación de la cabina y el piloto –el cristalito del hud se distingue perfectamente, así como los paneles de mandos– o el realismo en la representación de la salida de gases de las toberas del motor cuando, en el modo de postquemador, el efecto de distorsión de la imagen por causas del calor también está contemplado. Cuando el avión está en la pista a punto de despegar, el efecto del balanceo de la amortiguación al jugar con el timón y con los frenos también está muy logrado.

Otro aspecto a destacar es el sonido, con una amplia gama que hace que no se note la repetitividad tan característica que se aprecia en otros programas del mismo tipo.

En este punto se nota que el juego es de creación europea, pues el inglés que se habla es de un pulcro acento británico típico de la BBC. En algunas ocasiones, el detalle llega a extremarse cuando las voces que se escuchan en la cabina de supuestas bases en tierra, o de los aviones de reconocimiento, o de tu propio wingman, tiene acento







extranjero. Por otro lado, la voz de la computadora de abordo informa de lo que le ocurra al avión en todo momento, usando una cálida y agradable voz femenina.

Entre tantos elogios y tantas virtudes siempre se encuentra algo que no termina de convencer. En el caso de «EF 2000» es difícil encontrar algo que no convenza, pero aún así lo hay. Son sólo tres detalles, pero uno de ellos puede ser más importante de lo que parece. El primero es que si el EF 2000 es un avión europeo que se ha construido entre varios países, entre ellos España, y que todos los que han participado en su desarrollo lo van a tener como componente de sus fuerzas aéreas, ¿por qué el juego no ofrece







la posibilidad de elegir la nacionalidad del avión, y sólo podemos pilotar los pertenecientes a la RAF inglesa?

El otro detalle es que, a nuestro parecer, al programa le falta un poco de emoción y alguna dosis de adrenalina, más cuando entablamos un combate contra algún enemigo, aunque este detalle depende de cada uno y del templado de nuestros nervios.

EXIGENTE CON NUESTRO PC

Después de todo lo expuesto, os estaréis preguntando si este programa podrá correr en vuestro ordenador. Pues bien, estamos ante un juego que exige tener un Pentium a 90 MHz para poder disfrutarlo a tope sin necesidad de prescindir de calidad de resolución. De todas maneras, el programa corre en un 486 DX a 33 MHz, aunque en estas condiciones da más problemas que alegrías, pues el ordenador tiene dificultades para soportar unas condiciones gráficas tan complejas. Por supuesto, los requerimientos mínimos de RAM son 8 MB y por lo menos 3 MB de disco duro si jugamos con el CD, o 51 MB si lo cargamos entero.

En conclusión, dentro de poco los apasionados de los simuladores de vuelo podremos disfrutar del mejor juego que va a haber en mucho tiempo, y que rompe con todos los moldes. Así es que, desde aquí, sólo nos queda aconsejaros que tengáis... ¡¡¡paciencia!!!... que ya falta poco –sino nada–.

G.C.D.



ROAD WARRIOR

PREVIEW

GAMETEK
En preparación:
PC CD-ROM
ARCADE

Hace casi un año apareció uno de esos programas que llegan sin hacer ruido, pero que se convierten en toda una sensación. Y más que por su elevada calidad, por su tremenda originalidad. Hablamos de «Quarantine».

Para empezar, el héroe, lejos de ser un tipo envidiable por su aspecto físico y capacidad mental, era un vulgar taxista. Todo un despojo humano, cuya única cualidad reseñable era su instinto de supervivencia. Esto, unido a la ayuda que le prestásteis los más adictos a la acción y violencia sin fin, le permitió escapar de la ciudad-prisión de Kemo, todo un infierno habitado por los seres más perversos.

En segundo lugar, no tenía sólo que ir con su taxi hiper-armado aniquilando a todo lo que se moviera tras el parabrisas –al más puro estilo «Doom»–. Se trataba de recoger clientes que nos ordenaban distintas acciones –desde un simple transporte, al servicio más indeseable– con fin de obtener dinero para comprar nuevas armas. Con ello, aumentaban las posibilidades de salir de Kemo más o menos intacto. Es decir, el desarrollo era de lo más variado.

Y esa variedad será también la característica fundamental de la nueva aventura del taxista más salvaje de la historia, Drake Edgewater. Llevará el apropiado título de «Road Warrior», y podréis disfrutarlo en breve.

La historia retoma el hilo argumental de la primera aventura, y nos situará en el momento en que Drake escapa de Kemo. De nuevo a bordo del taxi, nos enfrentaremos en el exterior a una larga aventura en la que tendremos que hacer de todo: combates en salas cubiertas y llenas de un público ávido de sangre y violencia, carreras por laberintos, alistarnos con los rebeldes, atravesar pueblos y ciudades que recordarán los viejos tiempos de Kemo, y muchas más misiones, todas ellas con un denominador común; acción masiva.

La habilidad al volante debe unirse a la puntería y saber utilizar las numerosas y espectaculares armas en el momento adecuado.

Todo un espectáculo de disparos, explosiones, sangre, y todo de lo más realista gracias a los gráficos en SVGA y a unos efectos de sonido realmente impresionantes que deleitarán nuestros sentidos.

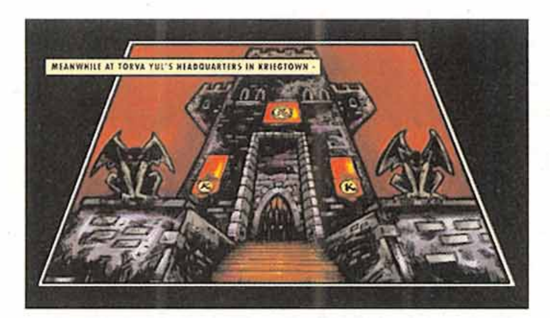
No debemos dejar de mencionar que no sólo podremos contemplar el exterior a través del cristal delantero; también habrá vistas laterales y una trasera desde las que, afortunadamente, también se puede disparar.

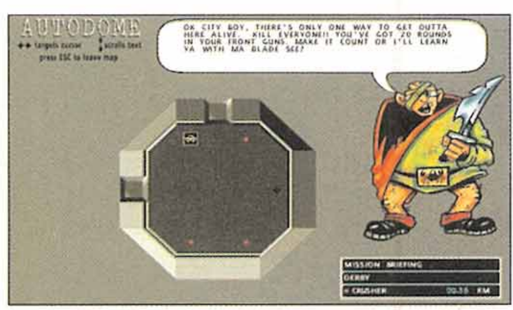
Los escenarios, decorados, vehículos y todos los seres, llamarán la atención por su elaborado diseño, mezcla de los desiertos de «Mad Max» y Los Ángeles de «Blade Runner».

Tanto la introducción como las secuencias que enlazarán el desarrollo, formarán un más que brillante cómic underground, contando con una banda sonora de un hard rock sencillamente indescriptible.

A.T.I.







Sólo para insensibles

¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol **favorita del mundo** recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**



TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**







Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

TOP GUN

PREVIEW

SI DE ALGO PUEDE PRESUMIR MICROPROSE, ES DE UNA JUSTA FAMA A NIVEL INTERNACIONAL, EN CUANTO A SIMULADORES DE VUELO SE REFIERE. TRAS EL ÉXITO DE LA TRILOGÍA «F 15 STRIKE EAGLE» O JUEGOS COMO «F 14 FLEET DEFENDER», PREPARAN UNA NUEVA REVOLUCIÓN EN EL GÉNERO, GRACIAS A LA INSPIRACIÓN DEL CINE, Y UNA NUEVA APARICIÓN DEL TOMCAT, EN PANTALLA.



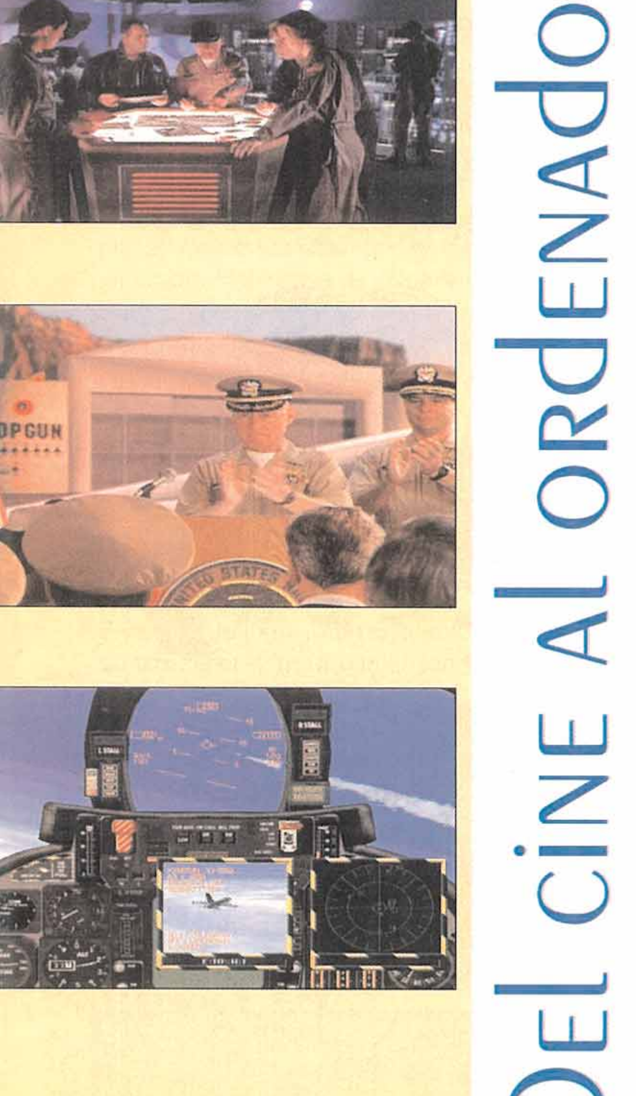
MICROPROSE
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION, ULTRA 64**
SIMULADOR

Del cine al ordenador









El juego «Top Gun»– está basado, libremente, en la película del mismo título protagonizada por ese famoso actor al que no hace mucho le dio por chupar sangre bajo el apodo de Lestat. Pero, a diferencia de otros muchos programas, que basan todos sus méritos en una licencia, Microprose está intentando, con este nuevo proyecto, crear un juego superior a todos los que presentaron anteriormente, para desarrollar un nuevo estilo de simuladores.

La inclusión de escenas –múltiples escenas– de vídeo digital, junto a un desarrollo bastante más complejo en el argumento que en antiguos juegos, van a conferir a «Top Gun» un acento mucho más de "aventura", sumando a ello la extraordinaria calidad técnica y el realismo que nadie como Microprose sabe dar de este tipo de juegos. La calidad gráfica es otro de los aspectos que parece van a resultar sobresalientes. Resolución SVGA, y un complejo entramado de texturas, harán de nuestro Tomcat virtual un avión casi auténtico. La variedad y número de misiones –reconocimiento, escolta, ataque, raids...– que poseerá asegura el objetivo principal del mismo: divertir. Y divertir, además, por vez primera, a usuarios de las nuevas máquinas, que verán como en Microprose están decididos a dar bastante guerra en estos formatos. PSX y Ultra 64 serán, en principio, los soportes beneficiados, pero, ¿cuándo? Aún falta un poco de tiempo.

F.D.L.


SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS
SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS
TU QUIERES GOLDSTAR 3DO
Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: **32 bits.** Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: **64 bits.** Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.
Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.
Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.
Y de regalo
FIFA SOCCER
GOLDSTAR 3DO MULTIMEDIA
5 SISTEMAS EN 1
CD Juegos
CD Video
CD Audio
CD Photo
CD Graphics (Karaoke)
Incluida tarjeta de memoria para guardar tus partidas favoritas.
GoldStar
GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54
SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA
Nombre del Padre: D.N.I. del Padre:
Dirección: Ciudad: Tel:
Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)

BEAVIS & BUTTHEAD. VIRTUAL STUPIDITY

CIC / VIACOM NEW MEDIA
En preparación: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
AVENTURA GRÁFICA

FEOS, BRUTOS Y MALOS

Han salido de la televisión dispuestos a arrasar –virtualmente, eso sí– todos los ordenadores que se crucen en su camino.

Son los dos personajes animados más salvajes, irreverentes, ácidos, brutos, feos y bobos imaginados jamás. Dos claros ejemplos de criaturas antisociales, e irrecuperables en grado alguno. Dos sujetos que se adaptan perfectamente al modelo requerido)ara experimentación en seres –casi– vivos. Evidentemente, no podían ser otros, hablamos de Beavis y Butthead.

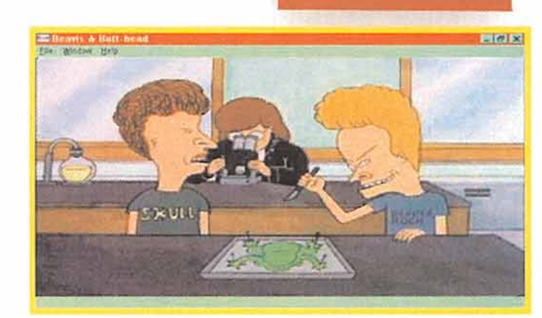
«Virtual Stupidity» es la priera incursión, ılvo error, de tos dos persojillos en el mundel PC. La entura gráfica ı sido el género scogido para u aparición, con un programa, cuyo desarrollo se está centrando en un aspecto que marca la línea del juego: la fidelidad a la serie original. No hablamos tanto en lo referente al argumento en sí, como al modo de plasmar el mismo en cuanto a diseño gráfico y desarrollo de la acción.

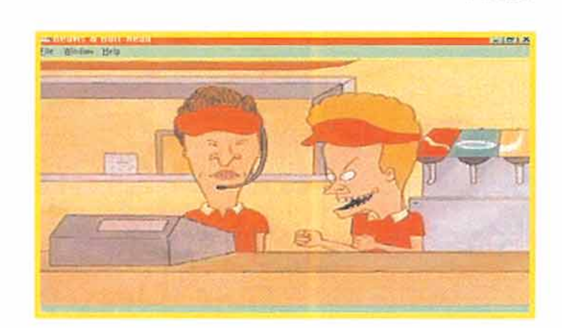
Las escatológicas aficiones de los protagonistas, se están recreado con toda su crudeza en el juego –mejor, no nombraremos ninguna–, en forma de "juegos", que aparte de dar jugosos puntos, harán que B & B se diviertan como enanos. Todo, con un único objetivo final, que B & B impresionen a su héroe callejero, Todd, para poder unirse a su banda y hacer todo tipo de trastadas.

En total, más de cincuenta personajes intervendrán en la aventura, algunos ya conocidos por la serie de TV, como Daría, Mr. Buzzont, Van Driessen, etc.

En definitiva, «Virtual Stupidity» será, como la serie en que se basa, un juego al que amar u odiar, pero que no dejará indiferente. Y además, sólo funcionará bajo Windows 95. ¿Alguien da más novedad que «B & B»?

F.D.L.







YA HAS VISTO LA PELICULA ESPERA A VER EL JUEGO





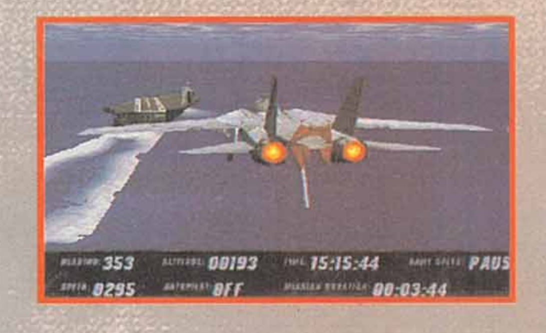


"Sin duda alguna, uno de los mayores éxitos del año"
PC GAMER

"Un simulador aéreo de combate realmente impresionante"
PC ZONE













Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

NO HACE SIQUIERA UN AÑO, UNA DE LAS SERIES MÁS CARISMÁTICAS DE ORIGIN EN PC PRESENTABA SU TERCERA, Y ESPERADA –POR LO INNOVADORA–, ENTREGA, EN UN CONJUNTO DE CUATRO CDS, CON EL SUBTÍTULO DE "HEART OF THE TIGER". LOS KILRATHI ENTRABAN DE NUEVO EN ACCIÓN, EN UN PRODUCTO QUE LLEGABA A UN NIVEL DE CALIDAD DESCONOCIDO, YENDO MÁS ALLÁ DEL SIMPLE VIDEOJUEGO PARA ADENTRARSE EN LOS TERRENOS DE LA CINEMATOGRAFÍA. NOMBRES DE TANTO PRESTIGIO EN EL MUNDO DEL CINE, COMO MALCOLM MCDOWELL, JOHN RHYS DAVIES O, CLARO ESTÁ, MARK HAMILL, PRESTABAN SU IMAGEN PARA LO QUE SERÍA CONSIDERADO UNA EXPERIENCIA TOTALMENTE NUEVA EN PROGRAMAS DE ORDENADOR.

AHORA, Y HABIENDO SIDO PUESTOS YA EN ANTECEDENTES, LA SERIE CONTINÚA. LA SORPRESA INICIAL HA DEJADO PASO A LA IMPACIENCIA. Y PARA APLACARLA, YA OS PODEMOS OFRECER LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LO QUE SERÁ EL JUEGO. DE LO QUE SERÁ «WING COMMANDER IV. THE PRICE OF FREEDOM».

Wing Commander IV

THE PRICE OF FREEDOM

ORIGIN / ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DE COMBATE

Nunca es suficiente. Origin, por suerte –o desgracia– es una de esas compañías que nunca se fijan un límite, y poseen una poco común capacidad de mirar siempre un poco más allá que los demás. Técnica, diseño, calidad, innovación... La capacidad, en definitiva, de adelantar el futuro en materia de videojuegos.

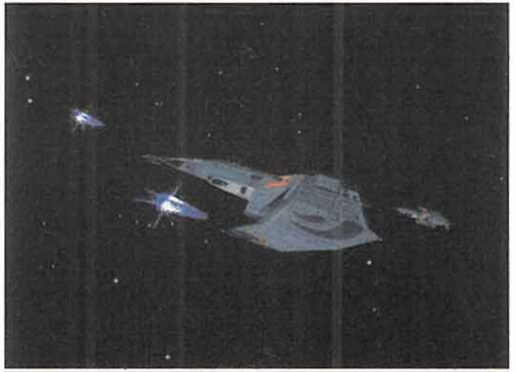
«Wing Commander III» no fue la primera ocasión en que esto sucedía. La serie Ultima, por ejemplo, ha demostrado, con cada nuevo lanzamiento, esa especial habilidad que poseen en Origin.

Y, por supuesto, preguntarse de qué modo van a conseguir, una vez más, superarse a sí mismos, es lógico. Veamos, pues, lo que «Wing Commander IV» nos va a deparar.

ADIÓS AL JUEGO

El viejo sueño y empeño de Origin en la creación y desarrollo de un nuevo género –las películas interactivas– está más cerca que nunca de cumplirse, con «WC IV». Si en la última entrega de la serie dejaron







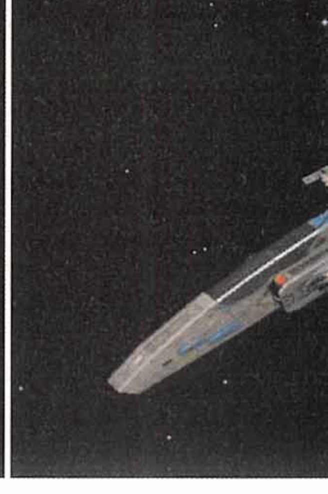
bien clara su calidad técnica al respecto, con escenas que combinaban el vídeo digital con escenarios virtuales renderizados, con este nuevo proyecto están yendo mucho más allá.

Todo lo referente al rodaje en sí, del que ya os hablamos en su momento –Micromanía 9, octubre 1995–, ha centrado el grueso del trabajo –y el presupuesto– de «Wing Commander IV». La razón no es otra que, a diferencia de lo que ocurría con la tercera parte, donde la gran mayoría de decorados habían sido generados por ordenador, ahora estos escenarios han sido reales. La construcción de varios sets –38 en total–, en los que se desarrollará la acción de los actores reales, ha obligado a Origin a plantearse «WC IV» como un proyecto mucho más cinematográfico que su anterior trabajo –recordemos, por otro lado, que el proyecto de un «Wing Commander V» para un futuro a medio plazo, irá precedido, si todo va bien, de una versión en celuloide que podría dirigir el mismísimo Chris Roberts–.

¿Va a implicar esto un menor esfuerzo en el área de programación? No, ni mucho menos.



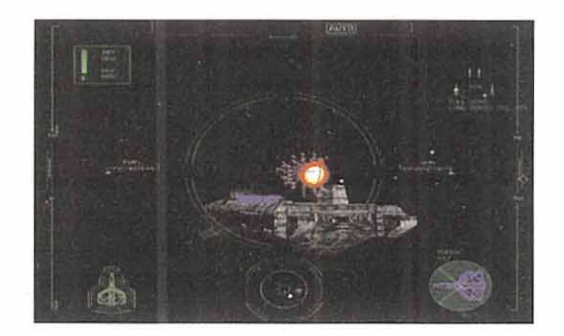


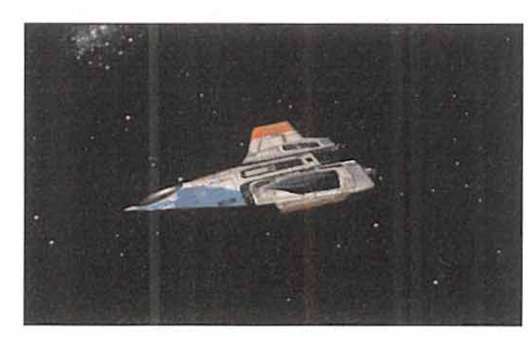


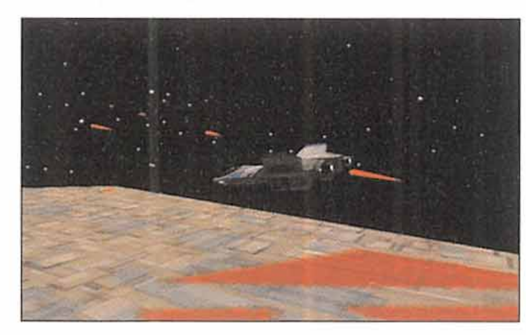
Cuando surge un juego como «WC III», y al cabo de tan sólo un año ya se anuncia una continuación, uno tiende a ser malo y pensar que la compañía en cuestión no hace sino aprovechar material sobrante que, por una u otra razón, no se pudo incluir a tiempo.
Y muchas veces, por desgracia, es así.
Pero todo indica que éste no es el caso. La prueba más evidente aparece en el mismo argumento del juego, donde, para sorpresa de propios y extraños, los Kilrathi han dejado de ser el enemigo.

LA AMENAZA INTERIOR

En efecto, el ancestral enemigo, la raza Kilrathi, desaparecerá en «Wing Commander IV» cediendo el puesto a una criatura mucho más peligrosa: el hombre.
El guión planteado por Frank DePalma y Terry Borst –que ya se encargaron del precedente–, coloca al usuario en una situación casi desconocida. Una guerra civil está a punto de desencadenarse, y el coronel Christopher Blair –Mark Hamill–, es llamado desde su retiro para hacerse cargo de los rebeldes de la frontera exterior. Pero todo no es lo que parece –ya se sabe, las apariencias engañan– y puede que Blair se encuentre con una complicada elección, al confrontar los intereses de ambos bandos. ¿Qué puede





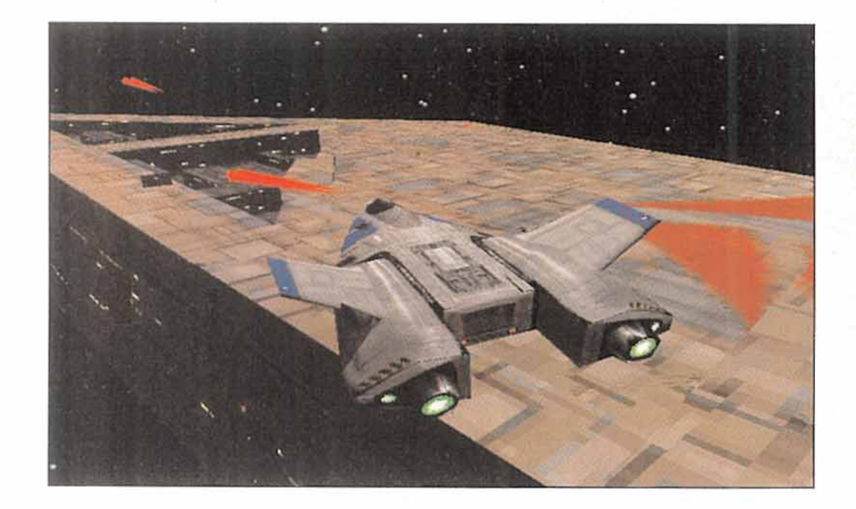


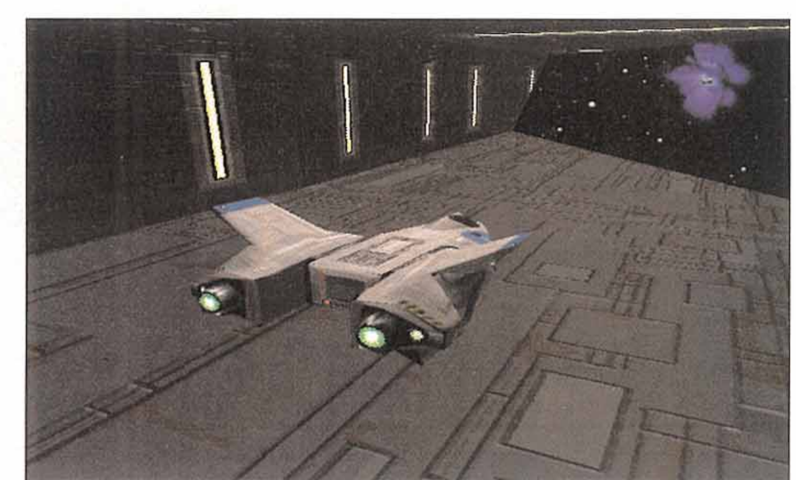
suceder a partir de esta premisa? Cualquier cosa, conociendo a Chris Roberts y su equipo.

Pero no nos desviemos de nuestro interés principal, el juego.
Las distintas y múltiples misiones –y tengamos en cuenta que el programa va a ser mastodóntico, ya que se habla de la posibilidad de seis, o más, CDs–, van a suponer la consecución de cualquier objetivo imaginable, además de las posibles historias alternativas, derivadas de las decisiones tomadas en uno u otro momento. Y en todas ellas comprobaremos cómo Origin está diseñando, casi desde cero, un programa totalmente distinto a cualquier entrega anterior de «Wing Commander».

ANTE TODO, CALIDAD

El diseño gráfico, el control, la banda sonora..., aunque, evidentemente, similares en el punto de partida a cuanto se podía observar en «WC III», están sufriendo variaciones sustanciales. El aspecto arcade parece ser el que va a dominar en la sección del juego, con modificaciones en la calidad de las texturas y gráficos presentados en pantalla –se mantienen las opciones de resolución VGA y SVGA–.
Gracias a la optimización de las herramientas de programación y diseño, según Origin, se va a conseguir mucha más complejidad y realismo en las escenas presentadas en pantalla, al tiempo que









un aumento de la velocidad de la acción. El sistema de control parece que sufrirá una reducción de complejidad, para hacerlo más asequible al usuario. Es decir, todo se está enfocando en la dirección de hacer viable un objetivo muy concreto: que película y juego no interfieran entre sí, para crear un conjunto lo más equilibrado posible, divertido, entretenido, y capaz de mantener al jugador ante la pantalla, durante un largo periodo.

ALGUNA SORPRESA

Tras las ocho semanas de rodaje de las secuencias de vídeo, el año empleado en materia de diseño de producción y programación, y la información que va llegando de Origin poco a poco, aún no está todo dicho sobre la realidad de «Wing Commander IV». Se asegura que

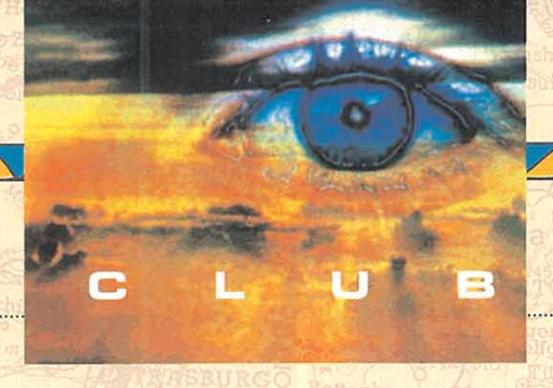


nos llevaremos más de una sorpresa con la versión final, siempre para bien, claro está.

En general, se nos ha advertido que esperemos, de «Wing Commander IV», lo inesperado.

Un mega proyecto como este «Wing Commander IV» puede deparar cualquier cosa, y, sobre todo, que lo que podremos encontrar en su interior será un auténtico lujo que, eso sí, será muy, muy exigente en cuanto al equipo necesario, como viene ocurriendo últimamente. Pero eso..., eso es otra historia.

F.D.L.



EL CLUB DE L

Nuevos

UNA MISIVA PROVENIENTE DEL REINO DE DAVENTRY, UNA MANSIÓN POSEÍDA, LA PETICIÓN DE AYUDA DE UNA ACTRIZ FAMOSA... EL TRABAJO SE ACUMULA EN LA AGENDA DE LOS AVENTUREROS GRÁFICOS, Y AUNQUE NO COBREMOS UN DURO POR ELLO, NOS CONSIDERAMOS SOBRADAMENTE PAGADOS. EL PLACER DE INVESTIGAR LO DESCONOCIDO ES NUESTRA MAYOR RECOMPENSA.

Adelante, no os quedéis en la puerta. Yo, el Gran Tarkilmar, os doy la bienvenida a esta nueva asamblea de El Club de la Aventura. Nuestro orden del día es muy extenso, así que será mejor que vayamos directamente al grano. Los meses precedentes a la campaña navideña siempre llegan cargados de novedades, tal como se ha podido comprobar en la reciente feria ECTS, celebrada en Londres.

La primera conclusión que podemos sacar no deja de ser una noticia triste, aunque no por ello tenga que ser mala. Tras casi diez años de pelearnos con esos pequeños artilugios cuadriculados llamados disquetes, ha llegado la hora de decirles adiós, al menos en todo lo que hace referencia al software comercial. No en vano, TODAS las aventuras gráficas previstas para los próximos meses sólo van a publicarse en formato CD-ROM. Venga, no frunzáis el ceño de esa manera. Lo más duro es desembolsar las 25.000 pts que suele costar un lector de CD-ROM decentillo, pero después, las ventajas son incontables. Títulos como «MundoDisco» o «Prisoner of Ice», ya han comenzado a demostrar las posibilidades del disco compacto. Además, tendréis acceso a cientos de demos, vídeos o programas completos a través de nuestro CD-ROM mensual, por ejemplo, y os ahorraréis una buena cantidad de espacio en vuestro disco duro.

UN PROMETEDOR FUTURO

Cambiando de tema, otra de las noticias novedosas del mes es el definitivo asentamiento en España de las grandes compañías de software a nivel mundial, como es el caso de Virgin, BMG o Electronic Arts que, entre otras ventajas, nos van a permitir disfrutar de sus amplios catálogos de software budget. Si desde hace unos meses podemos adquirir los clásicos de Sierra a precios de risa, en breve, se les unirá la serie «The Legend of Kyrandia». Y si preferís las aventuras más novedosas, podéis probar con los últimos títulos de Sierra On Line. Tras su unión con la compañía francesa Coktel Vision, que se va a encargar de la distribución de los productos de Sierra en Europa, nos vamos a ver inundados por las últimas novedades del gigante americano. «King's Quest VII», «Space's Quest VI» y «Phantasmagoria» forman la primera avanzadilla, todos ellos funcionando bajo DOS, Windows y Windows 95.

El retraso de casi medio año en la publicación de «King's Quest VII» se ha debido al largo proceso de traducción de las voces al castellano, ya que no hay que leer ni una sola palabra. El interfaz también ha sido modificado para hacerlo más sencillo, sin que esto repercuta en la complejidad de los puzzles, que se mantienen en una dificultad media-alta.

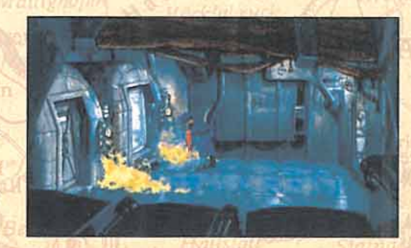
Precisamente, la demora motivada por la traducción de «King's Quest VII» ha obligado a Coktel Educative a cambiar sus planes, publicando «Space's Quest VI» y «Phantasmagoria» en versión original, para después proceder a la traducción a largo plazo. Esta medida ya se había tomado anteriormente con programas como «Under a Killing Moon», donde se nos ofrecía la versión castellana meses después, a un precio módico para todos aquellos que habían adquirido la versión inglesa. Aunque parece una decisión lógica, dada la complejidad de las aventuras en CD-ROM, no deja de ser un paso atrás en la larga lista de conquistas adquiridas por los usuarios no angloparlantes. No parece muy tentador para el consumidor de software el tener que adquirir la versión en inglés, aunque se nos garantice la adaptación al castellano en el plazo de unos meses, con un desembolso adicional en algunos casos, teniendo en cuenta que, si ya se ha terminado la aventura, la actualización carece de sentido. Este es un tema tan importante, que merece que lo debatamos a

esafíos

fondo en la sección "¿Y tú que opinas?". ¿Creéis, por tanto, que es mejor disfrutar de la versión en inglés al mismo tiempo que en el resto del mundo, con la vista puesta en una posterior traducción, o deberíamos esperar unos meses y disponer de una única versión en castellano, sin más complicaciones? ¿Tendrían las distribuidoras que invertir mayores recursos en la traducción de las aventuras, para agilizar el proceso, o el problema debe ser asumido por los creadores de los programas, realizando versiones en los idiomas más importantes, como ya hacen Psygnosis y Electronic Arts?

Venga, espero con impaciencia vuestra opinión, que sin duda llegará a los oídos de los interesados, para que actúen en consecuencia. Tenéis un par de meses para pensároslos. Mientras, seguimos hablando de las novedades. «Phantasmagoria» es una aventura para adultos donde multitud de escenas sangrientas y de sexo se reproducen en el interior de una mansión poseída. Ocupa la nada despreciable cifra de siete CDs, por lo que se convierte en el programa más grande jamás visto. Esta mastodóntica cantidad de Gigas se justifica si tenemos en cuenta que se han incluido numerosas escenas de vídeo, gráficos renderizados y una espeluznante banda sonora, muy al estilo de «The 7th Guest», aunque, os lo prometo, esta vez hay un juego entre medias, una aventura gráfica de terror con la firma de Roberta Williams. Me han llegado rumores, sin embargo, de que la dificultad no es muy elevada, debido a la inclusión de un icono que nos ofrece pistas cuando estamos atascados. Todo se reduce a no usar estas pistas, claro está, pero, ¿hay alguien que sea capaz de ignorarlas cuando no encuentra ese maldito objeto con el que avanzar?

Por último, tenemos «Flight of the Amazon Queen», una aventura a la antigua usanza que hará las delicias de los que han disfrutado con «Indiana Jones Atlantis», ya que es prácticamente un homenaje a ésta. Los gráficos, el interfaz, las situaciones, todo recuerda a la mítica saga, con las ventajas –adicción, jugabilidad y diversión– y los inconvenientes –gráficos algo anticuados– que esto supone.









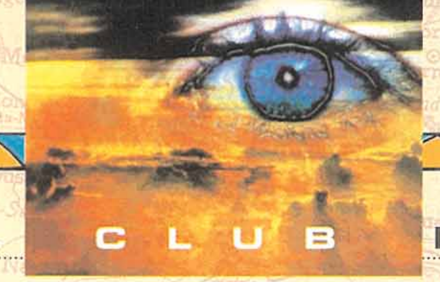
LA VOZ DEL CLUB

Tras las noticias del mes, pasamos a escuchar las peticiones de nuestros socios. Julio César García y Helena Santamaría, de Zaragoza, preguntan: "¿Cómo se saca la balsa de la caja del avión, en el juego «Amazon»?". Al parecer, lo han intentado de todas las maneras, pero les resulta imposible, entre otras cosas, porque lo es. No hay que sacarla de la caja, sino hincharla con la bomba de la bicicleta que se consigue antes de llegar al aeropuerto.

José Camós, alias "Vitto Corleone" de Tarragona, se sorprende de que «King's Quest VII» funcione bajo Windows 3.1, cuando los juegos van más lentos en este sistema.

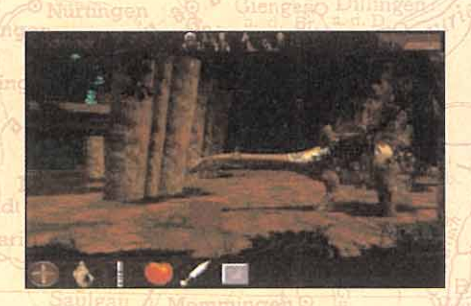
En realidad, en el caso de las aventuras gráficas, esto sólo es cierto en ordenadores poco potentes. No ocurre así con Windows 95, cuyos programas nativos funcionan igual o mejor que las versiones DOS. Como «King's Quest VII» incluye los tres formatos, puedes elegir el que más te guste.

José también quiere saber "qué carajo hay que hacer para coger los alicates de la herrería de los enanos", ya que tiene una demo de esta aventura y quiere acabársela. Si usas el sulfuro de la Cueva de los Vientos en la forja, el herrero se quedará dormido y podrás hacerte con ellos. Sobre tus cuestiones relativas a «Simon the ►









Sorcerer», éstas son las respuestas: Para coger el milrith tienes que encontrar un fósil en la montaña, eliminar las impurezas en la herrería y decirle al arqueólogo que lo has encontrado en el lugar donde está el mineral que buscas. El vendedor ambulante sirve para venderle la gema de los enanos, y el vendedor bicéfalo te permitirá adentrarte en la guarida de los goblins, si le entregas la lista de compras que hay bajo una piedra, en la entrada a la mencionada fortaleza. Por último, para librarte del pesado de la tuba, coge agua del pozo de la bruja, riega las alubias mágicas, recoge sus semillas, plántalas en el estiércol de detrás de la casa de Calypso, y cuando salgan los melones, introduce uno en el instrumento musical.

Si recordáis, hace unos meses hablamos de un "parser" creador de aventuras gráficas, el «Game Builder Pro». Victor Espigares, de Granada, y Antonio Pérez, de Almería, me piden el teléfono de Friendware, su distribuidor. Podéis encontrarlo en las páginas de publicidad de la revista. Por otro lado, Christian Duro, de Cerdanyola (Barcelona), quiere saber si los gráficos realizados con «Deluxe Paint Animator» son compatibles con este programa. La respuesta es un rotundo SI. Sirve cualquier diseñador que acepte el formato PCX.

El último de la fila es Conrado Antón, de Badalona, que no encuentra el vino correcto en «Larry I». Tu atasco de más de dos años se resuelve si pones la radio cuando la chica te pide el vino. Un anuncio te ofrecerá un número de teléfono de una tienda de licores. Sólo tienes que llamar desde la cabina telefónica y un mensajero te lo llevará a la habitación. ¡Ánimo, que la tienes en el bote! –No sabes lo que te espera...–.

No hay espacio para más. Ha llegado la hora de despedirnos hasta el mes que viene. Las Navidades están a la vuelta de la esquina, y el tiempo para disfrutar de las aventuras se va a multiplicar notablemente. Mientras tanto, iros frotando las manos. «The Dig» se acerca...

El Gran Tarkilmar

LA OPINION DE LOS EXPERTOS

¡Sorpresa, sorpresa! Tras varios meses ostentando el "number one" de las Mejores del Momento, «Full Throttle» ha sido desbancado por su hermano mayor «Day of the Tentacle». Parece que la espectacularidad de la última producción de LucasArts no convence a los que buscan la jugabilidad de títulos como el ya clásico «Maniac Mansion II».

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Day of the Tentacle
Full Throttle
MundoDisco
Lost Eden
Prisoner of Ice

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island II
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis indicar en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

LA GUERRA DE LOS Anuncios

Por Carmelo Sánchez

REBAJAS DE INVIERNO. SALDOS DE LA ÚLTIMA TEMPORADA. ¿QUIERE SER USTED MUCHO MÁS ALTO, MÁS GUAPO Y MÁS LISTO? PUES NO LO SERÁ PORQUE ESTÁ AHORA MISMO LEYENDO ESTO Y NO ESTÁ JUGANDO AL JUEGO «BOOM 34» EN EL FABULOSO ORDENADOR YBM TRENTIUM A 450 MHZ. VAYA A LA TIENDA MÁS CERCANA Y ADQUIERA NUESTRO FABULOSO PROGRAMA Y DEJE DE CONTEMPLAR ESTA PUBLICIDAD. ¿O ES QUE ACASO NO PUEDE? NO ME PUEDO CREER QUE USTED SE DEJE INFLUIR POR LO QUE HEMOS ESCRITO EN ESTE PAPEL. ¿O QUIZÁ SÍ? PUES SIGA USTED LEYENDO, QUE ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA LLEVA MÁS ANUNCIOS QUE NUNCA.

relative speaking

-it's weird

Tienen el poder de influir en la forma de pensar de las personas, condicionando de una u otra manera una determinada elección. Nos dicen qué debemos hacer, cómo tenemos que vestir, lo que tenemos que beber, la película que más nos interesa ver, y el videojuego al que es mejor jugar.

Están presentes en todos los aspectos y rincones de nuestra vida diaria, unas veces ocupando grandes espacios y otras sutilmente ocultos. Pero tanto de una como de otra forma, su poder es elevado y no debe ser subestimado por muy pequeño que parezca. Sus armas son ilimitadas y muy variadas. Es la publicidad, a la que ni el mundo informático es inmune. Ni mucho menos.

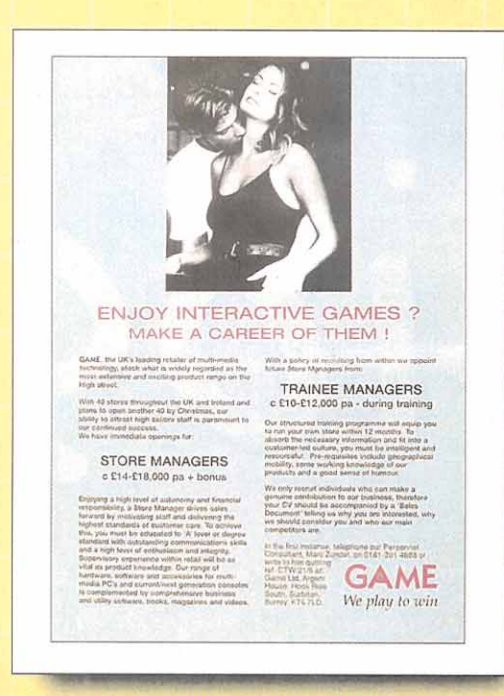
Y las técnicas que utiliza son las mismas que a la hora de anunciar cualquier otro producto. Un juego, un periférico o una consola son tan importantes como cualquier otra cosa, por lo menos allende nuestras fronteras. Y es que, en nuestro país, como siempre, vamos retrasados con respecto a todo el mundo, y no sólo en la hora.

Al tradicional recato y comedimiento existente de un tiempo a esta parte en las puritanísimas tierras angloparlantes, donde por cortar cortan hasta secuencias de «Aladdín», ha sucedido un descaro publicitario sin precedentes. Es como si ahora a todos los publicistas les hubiera dado por sacar de sus anuncios las castas y correctas carátulas de los juegos e inundar la prensa especializada en videojuegos de frases provocativas y con doble sentido, apoyadas por las imágenes adecuadas, como podréis comprobar en el reportaje. Aunque haya algunos detractores de estos métodos de marketing, se sigue al pie de la letra el conocido lema de vale todo, todo vale, con tal de conseguir vender el producto.

Aquí aún tiene que llover mucho para que veamos unas publicidades tan directas y atrevidas en nuestras revistas de informática. Ahora que parece que tímidamente van apareciendo anuncios de consolas en televisión, y de juegos y sistemas operativos con amplias ventanas en todos los papeles del país, sería un buen momento para empezar a cambiar la mentalidad.

Y es que en el Reino Unido hay hasta vallas publicitarias con anuncios de juegos, y mensajes comerciales de videojuegos antes de las películas en los cines, por lo cual no es de extrañar la competición entre publicistas por hacer sus anuncios cada vez más osados. Desde luego como la osadía y las ideas originales y divertidas tengan que cruzar a nado la distancia que separa nuestro país del mundo exterior, entonces esperad sentados, y a ser posible leyendo este fenomenal –algo de publicidad– reportaje sobre cómo son los anuncios por ahí fuera. Pero eso sí, que nadie se me escandalice, que no es para tanto.

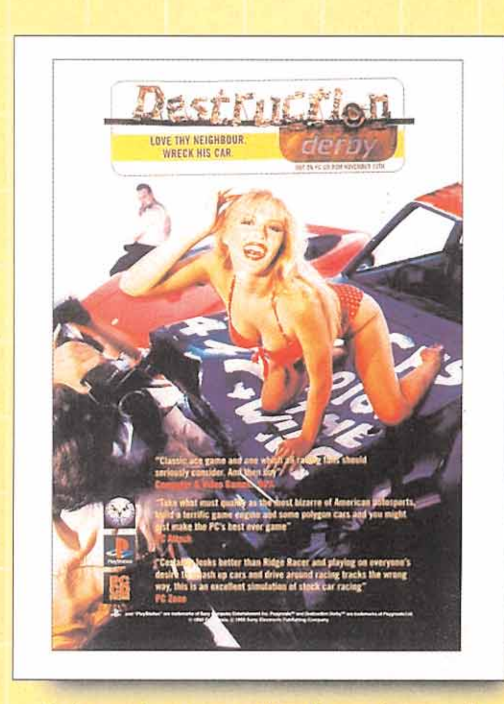
¿Directo al corazón...



GAME es una cadena inglesa de tiendas de informática que solicita empleados. Además de un sustancioso sueldo, este trabajo parece tener otros interesantes incentivos, como podéis observar.



"Tal vez si no hubieras jugado tanto con tu gusano...", avisa del peligro que pueden tener ese tipo de juegos en los momentos decisivos de la vida del hombre. Nos avisan para que luego no quedemos mal con ellas.

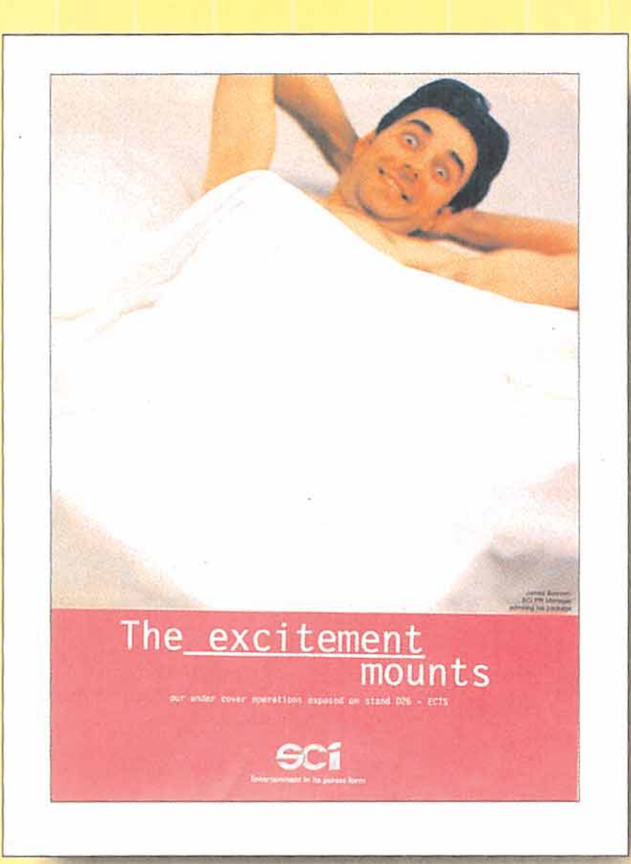


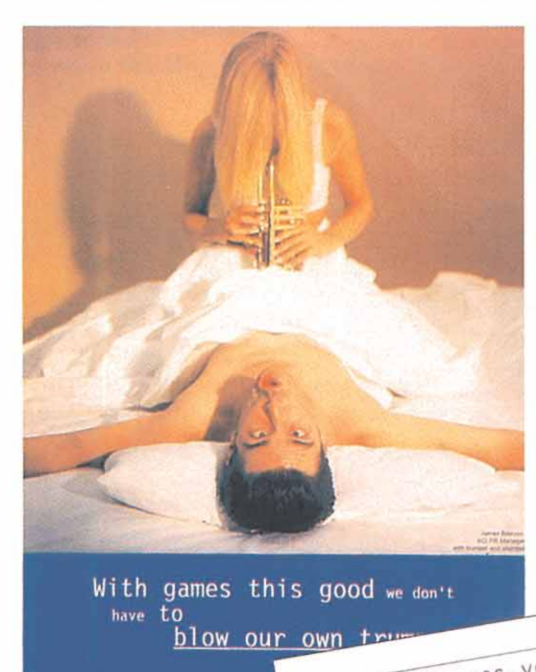
Coches, mujeres provocativas ligeras de ropa... En Psygnosis no se han complicado mucho la vida en elegir tema para un anuncio que llame la atención. Y si no recordad el refrán de las carretas...

Es el recurso más usado en los anuncios, y quizá sea el mejor, por lo fácil que le resulta captar la atención inmediata del espectador. El aspecto sexual, en una u otra manera, vende de maravilla, además de dar lugar a anuncios tan sugerentes y llamativos como los que veis a continuación. Señoritos y señoritas en curiosas situaciones que inevitablemente llaman la atención, aunque no tengan nada que ver con lo que anuncian. Pasen y lean.



Aquí estamos frente a un dogma de fe bastante demostrable, pese a quien le pese. Traducción: "Tu pene tendrá siempre el mismo tamaño... Fastídiate." (Lo último no es rigurosamente cierto, pero no podemos escribir tacos en la revista). No os preocupéis, siempre podréis jugar a «EF2000».



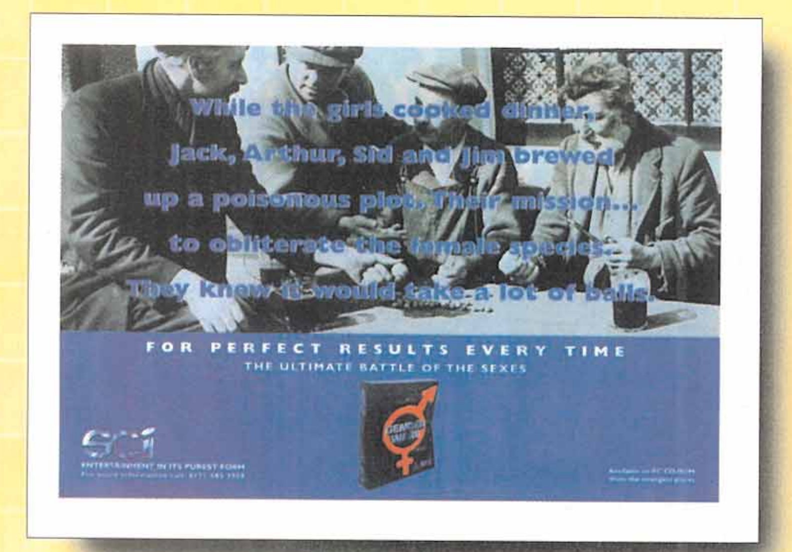


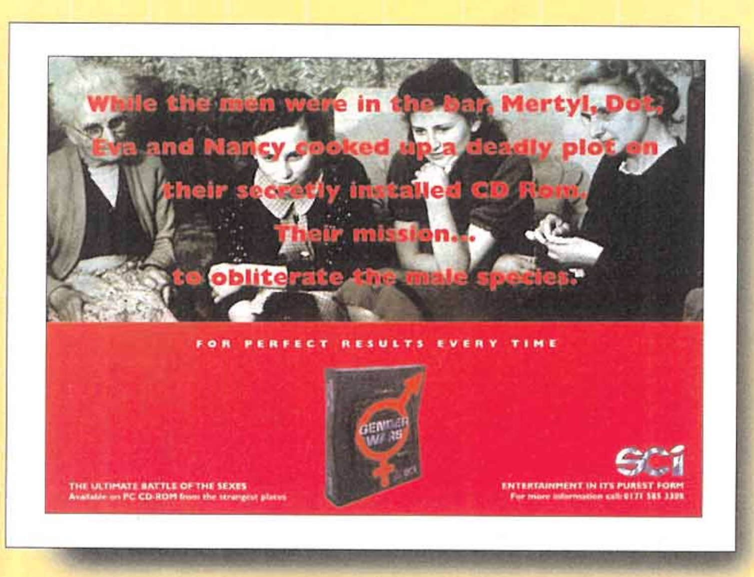


o más abajo?



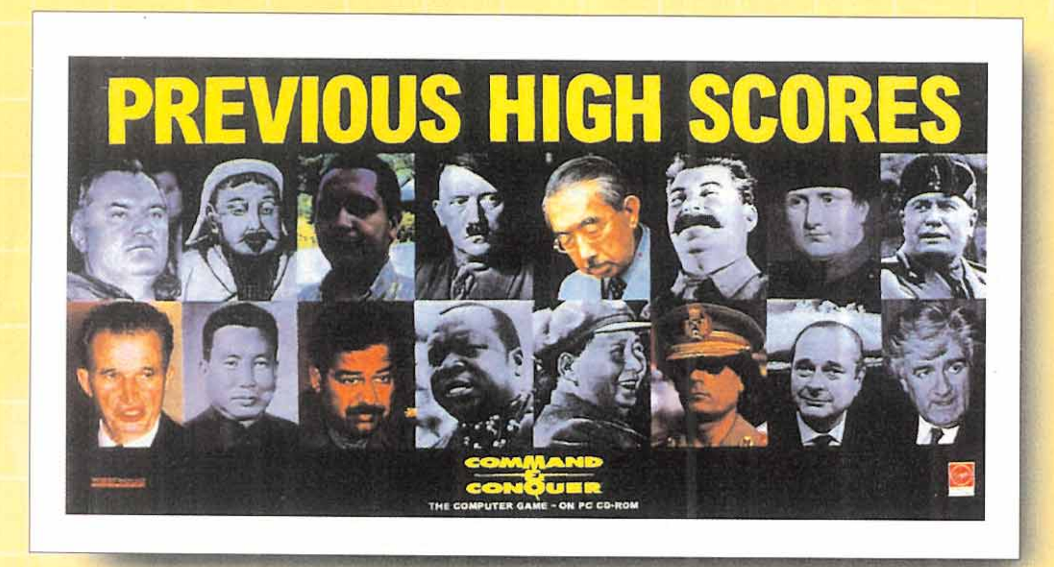
El sujeto que nos muestra aquí detalles de su vida más íntima es James Beaven, ex-Jefe de Relaciones Públicas de SCI, con motivo de la campaña publicitaria de «Kingdom O'Magic» y «Gender Wars». Decimos "ex" porque ahora trabaja para Virgin, que al parecer ha quedado muy impresionada por la forma que el muchacho tiene de promocionar sus productos. Hagamos un seguimiento en el tiempo de las publicidades.
La primera publicidad titula "La excitación aumenta" y fue con motivo del ECTS. La siguiente dice "Con juegos así de buenos no tenemos que tocar nuestra propia trompeta". Sin comentarios. Después viene un juego de palabras ("coming soon" –"muy pronto"–) que sólo entienden los ingleses y quien vea la imagen que lo acompaña. Y para finalizar, "Después de muchos meses de trabajo, no hay nada como un buen lanzamiento" ("good release" es otro juego de palabras de significado algo escabroso).
Están locos estos de SCI.





Con palabras cuidadosamente escogidas, unos ligeros toques machistas y fotos de hace decenas de años, SCI y «Gender Wars» enfrentan a los hombres y las mujeres. El mensaje: "Mientras las mujeres cocinan la comida, Jack, Arthur, Sid and Jim traman un venenoso plan. Su misión... destruir al género femenino. Sabían que había que tener muchas pelotas." dice el anuncio de la izquierda en el que varios hombres juegan con bolitas. "Mientras los hombres estaban en el bar, Mertyl, Dot, Eva y Nancy cocinaban un mortal plan en su CD ROM instalado en secreto. Su mision... destruir al género masculino." se lee en el de la derecha. ¿Quién ganará?.

Anuncios con mala...

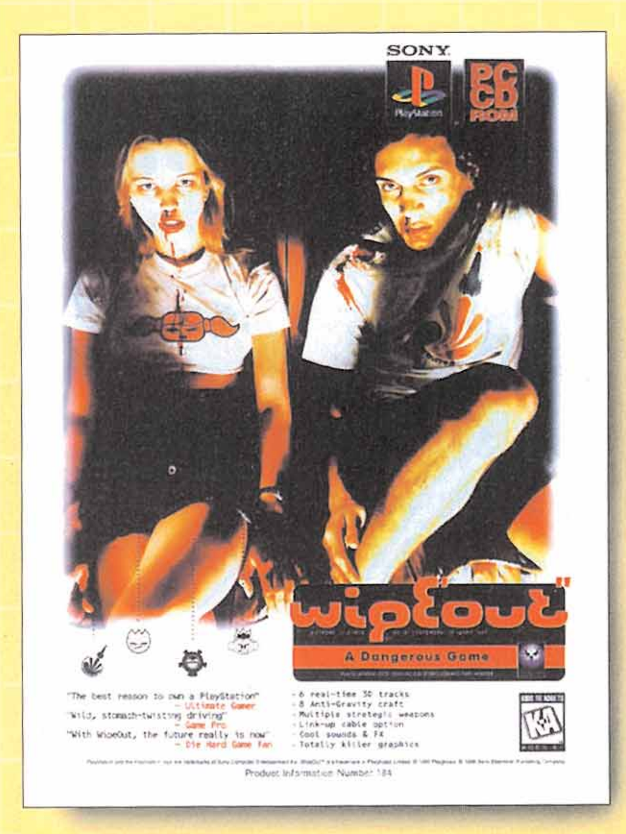


Una de nuestras preferidas. Toda una colección de personajes históricos algo peculiares y con muchas cosas en común. Y entre ellos, un invitado de excepción al que no le sentó especialmente bien aparecer entre tal elenco de hombres. Resultado: su cara desapareció de las vallas que mostraban este anuncio, pero no de aquí. Él se pierde estar entre los grandes records de «Command & Conquer», de Virgin. ¿Alguien sabe quién es el misterioso personaje? Como premio, sorteamos entre los acertantes un viaje al atolón de Mururoa.

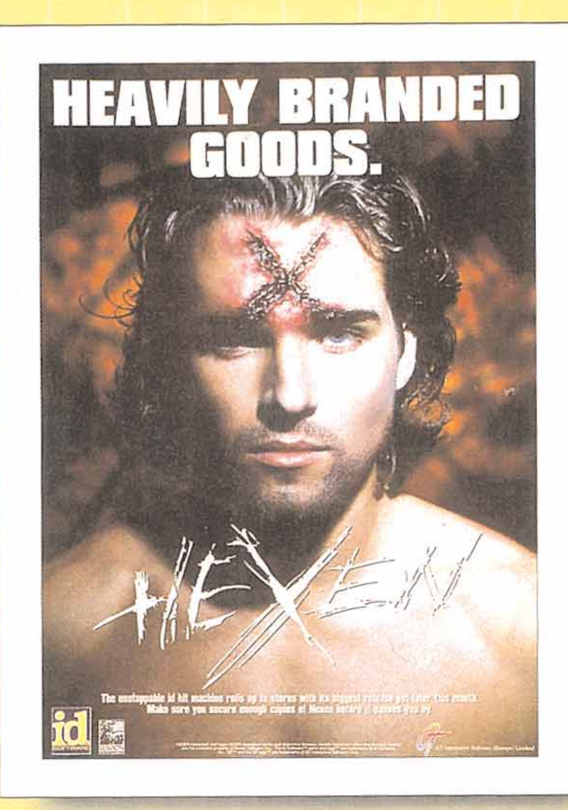


"Cada Navidad las carreteras están llenas de locos". Hasta aquí parece un anuncio de la DGT, pero continúa con la frase "únete a ellos". «Screamer» impacta incluso con sus publicidades. Impresionante.

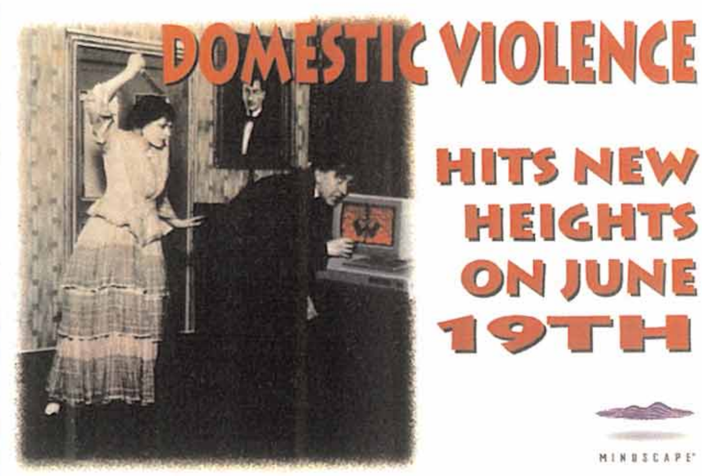
De entre esta gran selección de anuncios, en este apartado se encuentran los más atrevidos, desconcertantes e irónicos. Los hay para todos los gustos, pero ninguno de ellos tiene desperdicio porque todos despiertan la sonrisa en la audiencia. Aquí están los que más nos gustan a nosotros, y seguro que vosotros hallaréis vuestro preferido. A reír tocan.



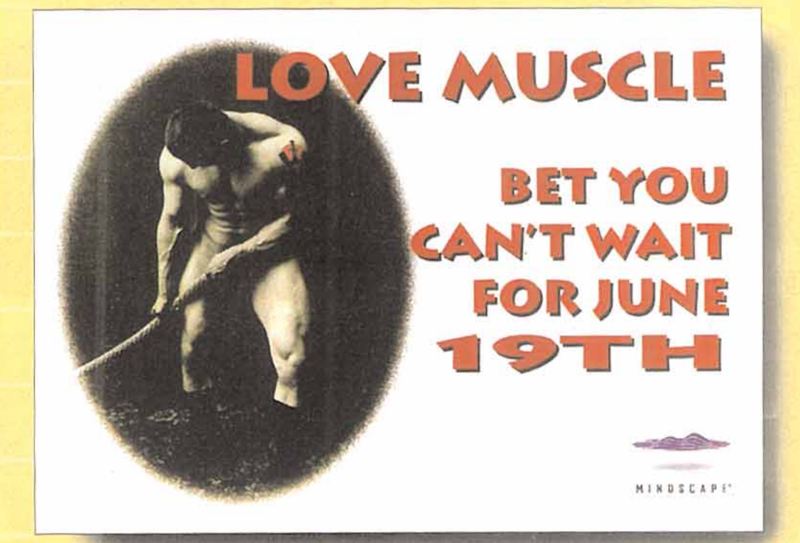
Jugar a «WipE'out''» puede tener efectos secundarios tan peligrosos como los del anuncio. Psygnosis usa la sangre para animarnos a jugar. Paradójico.

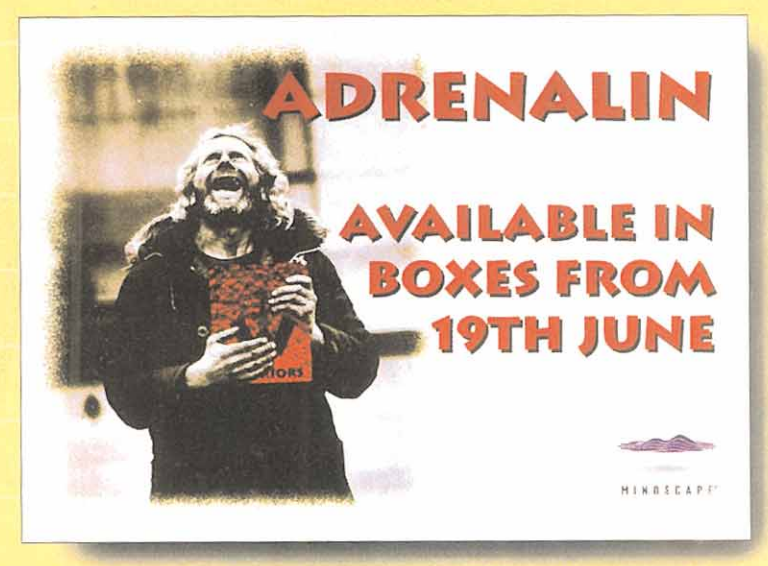


Este chico tan mono y cruelmente marcado por id ("Mercancías fuertemente marcadas") nos recuerda que el Mal está entre nosotros. Por culpa de «Hexen».



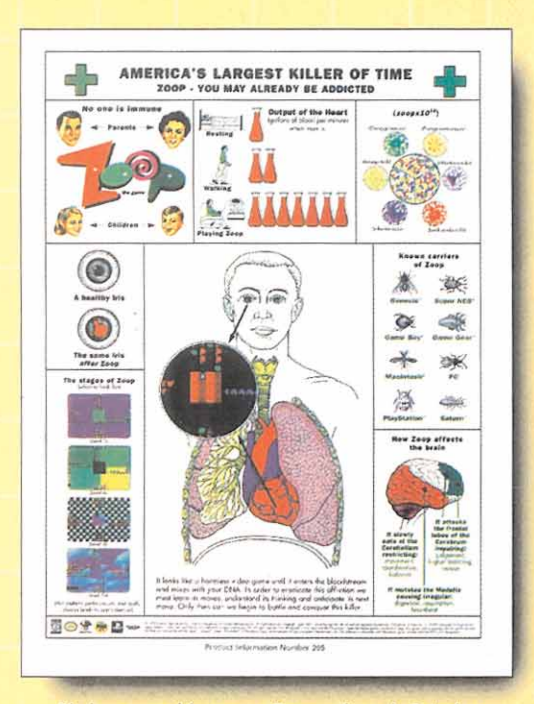




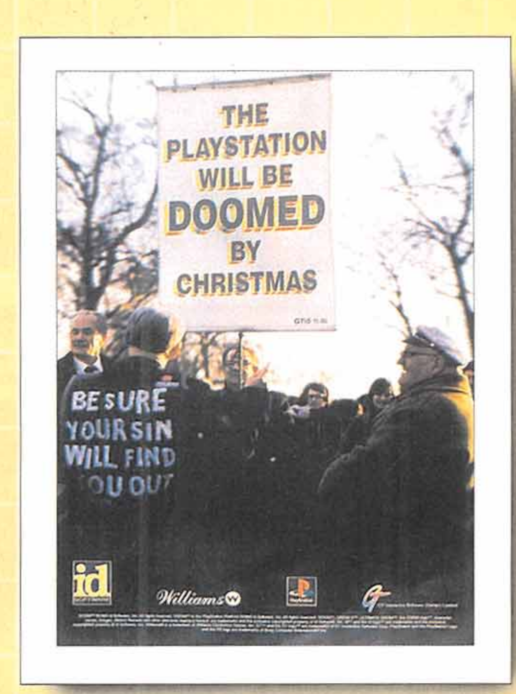


Otro buen ejemplo del efecto que produce la combinación de las imágenes adecuadas con las palabras más malintencionadas. Sarcasmo a tope en estas tres publicidades de «Warriors» que tienen de todo: violencia, desnudos y fervor religioso.

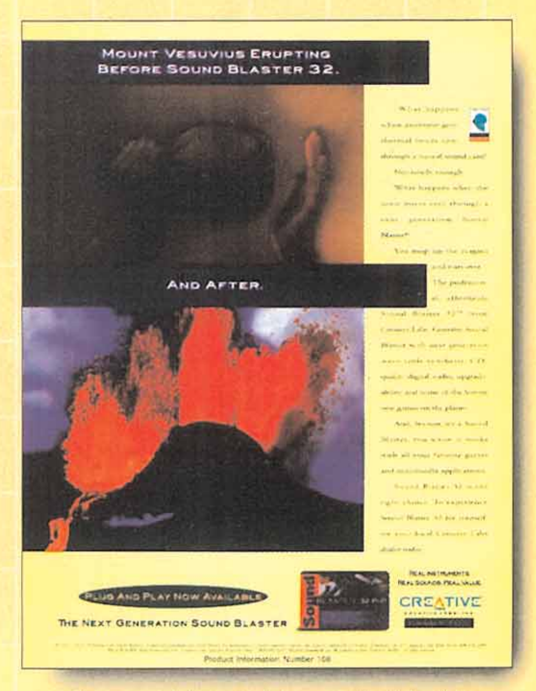
Para todos los públicos



El virus conocido como «Zoop» viene de Estados Unidos. Es muy contagioso, afecta a toda la población, la cura es desconocida, y su principal característica es la de crear adicción al juego del mismo nombre.

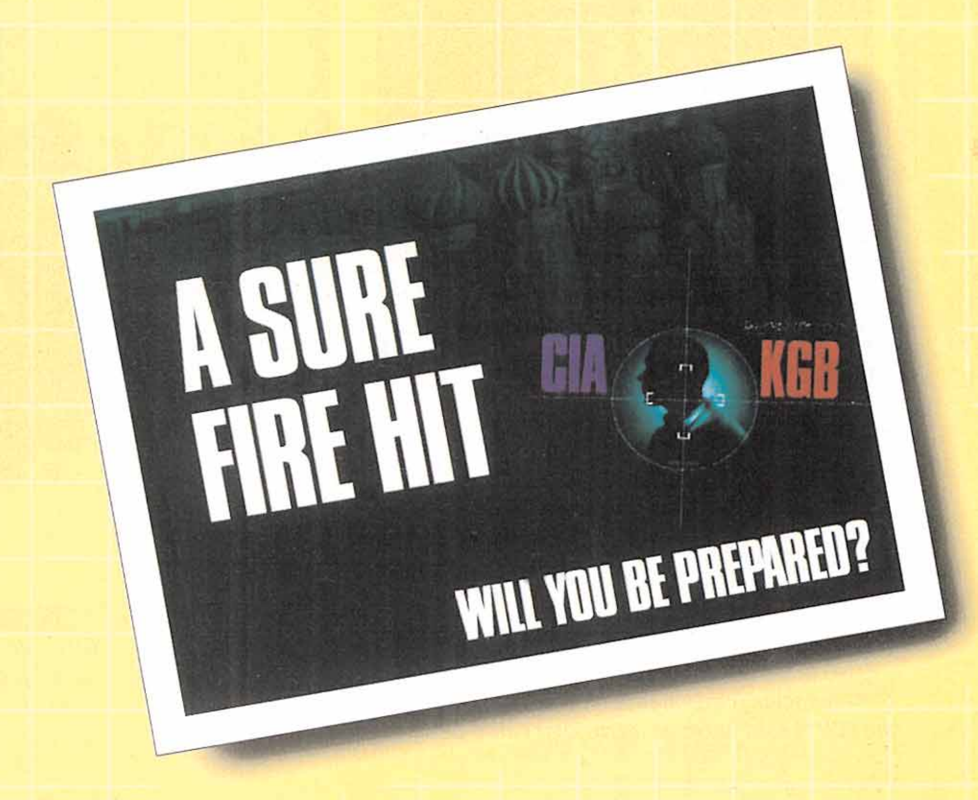


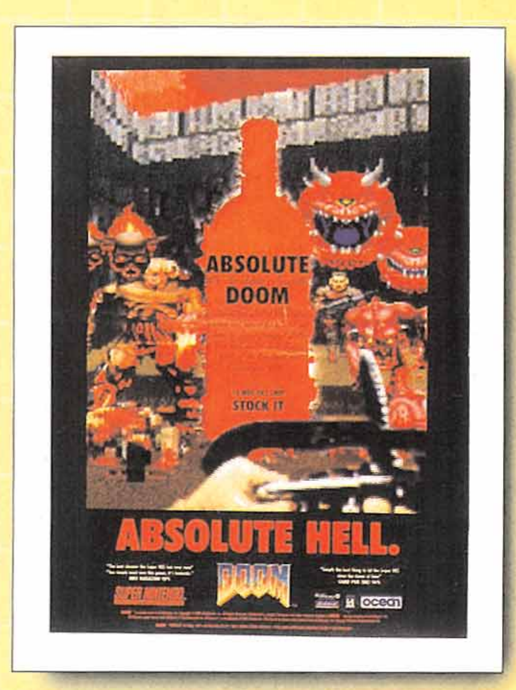
La Navidad es tiempo de paz para todos menos para PlayStation, a quien id ha echado una maldición. ¿Cuál? La peor de todas: «Doom», lo que hace presagiar, sin duda, poca tranquilidad.



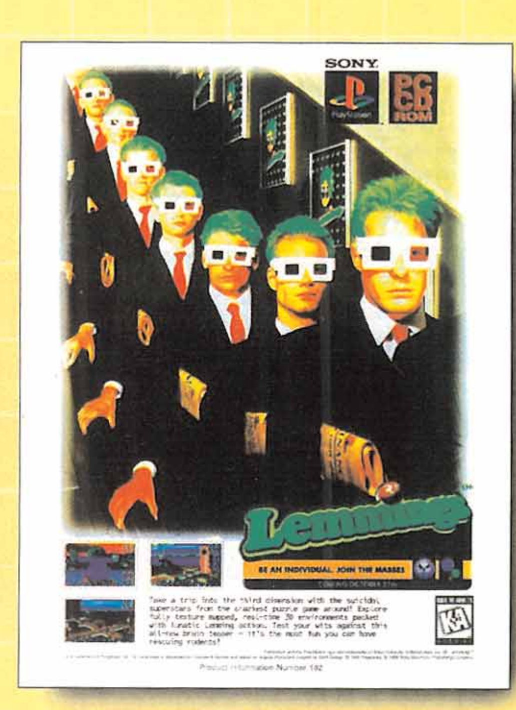
El antes y el después de la erupción del volcán Vesubio, segun Sound Blaster 32. Se acabó la artesanía de los efectos de sonido, para dar paso a los efectos "reales" de sonido. Irónicos Creative.

La mente creativa de los publicistas no tiene límite, al igual que los recursos de que disponen, lo que no deja de sorprender a propios y extraños. En este apartado mostramos las publicidades "inocuas" que, sin embargo, llaman la atención, lo cual tiene su mérito, ya que no es fácil atraer sin provocar o sin exhibir carne fresca femenina. No tienen desperdicio.

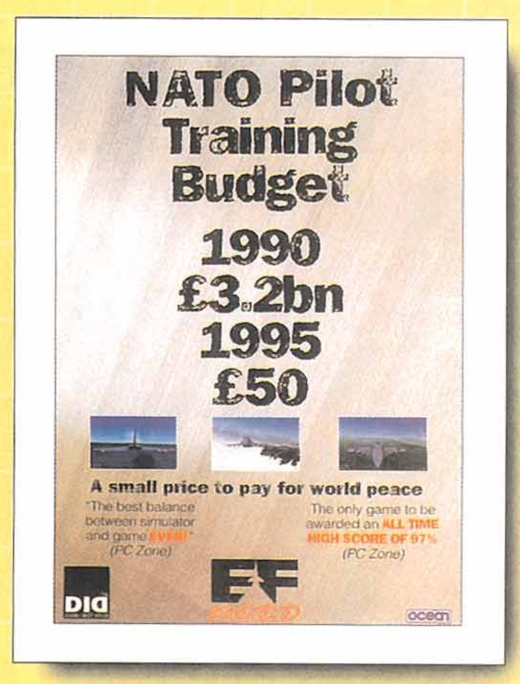




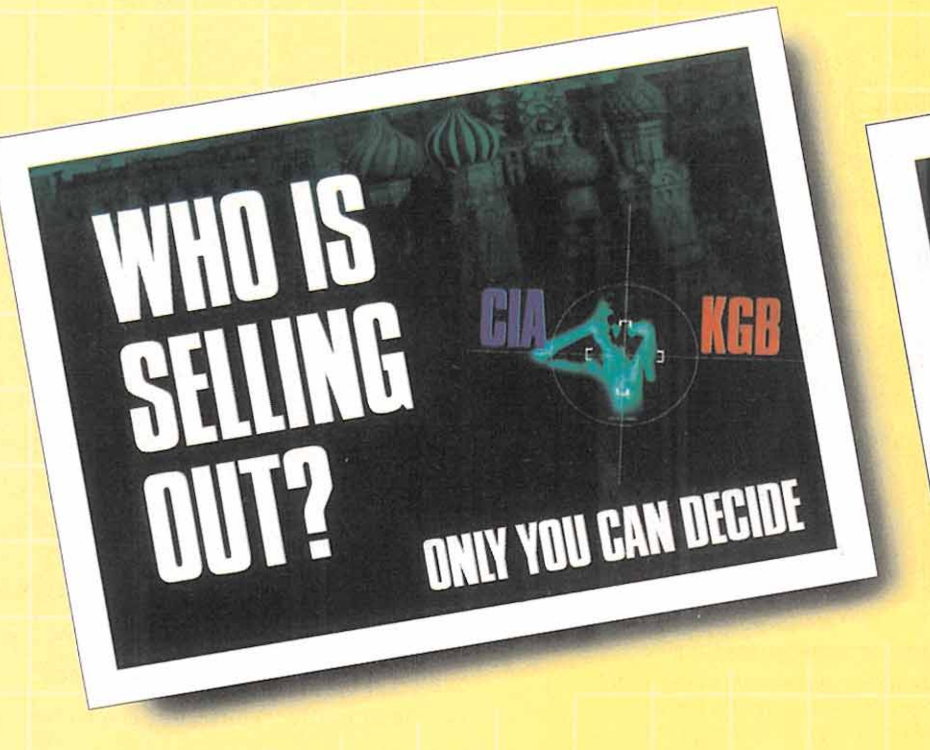
No podía faltar en un reportaje de anuncios uno de bebida, pero sumamente venenosa: "Absolute Doom". No sé qué pensarán de él los amantes del vodka, pero lo que es a nosotros nos parece muy ocurrente.

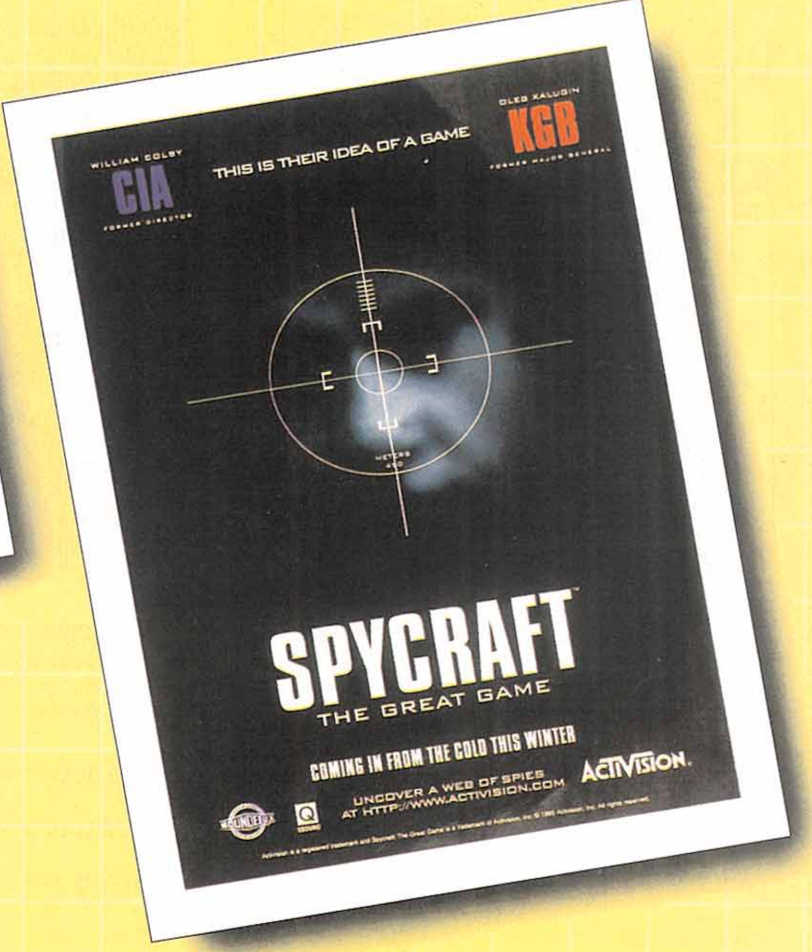


Nosotros ya hemos sufrido en nuestras carnes la epidemia «3D Lemmings», y si no, mirad la revista del mes pasado. Cualquiera de vosotros podéis ser el siguiente. ¿No tendréis ya algún mechón verde?



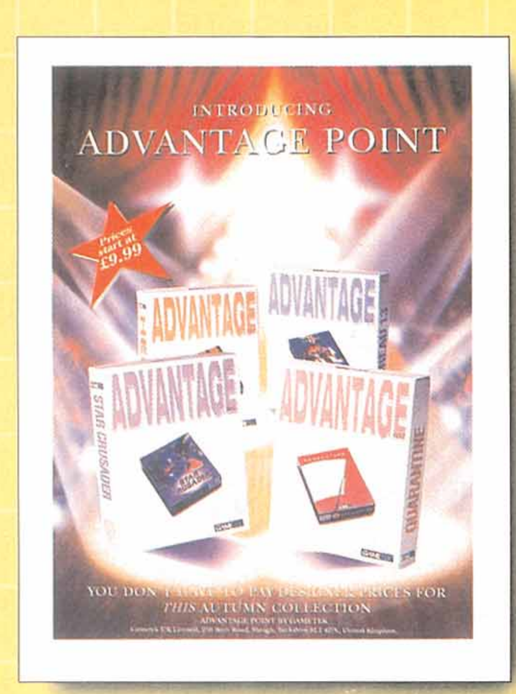
A la OTAN le cuesta 3.2 billones de Libras entrenar a un piloto de combate. Ahora, por un precio irrisorio cualquiera puede tener un EF2000 en su casa. "Un bajo precio por la paz mundial" según Ocean.



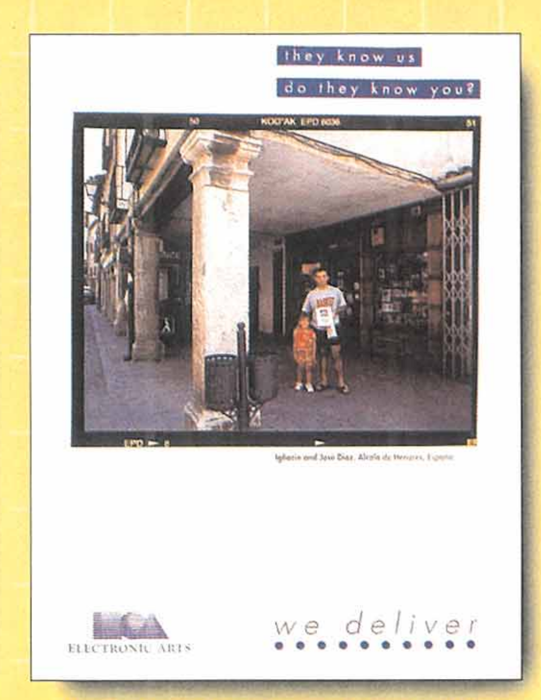


«Spycraft» es un juego que ya tiene historia antes de salir al mercado. Ésta empezó cuando recibimos misteriosos paquetes que contenían un periódico y un libro, con anotaciones al parecer en clave. La aparición en la prensa anglófona de anuncios con las siglas KGB y CIA, y las frases "Un blanco seguro. ¿Estarás preparado?", y "¿Quién está traicionando? Sólo tú puedes decidir.", no hizo sino acentuar nuestras sospechas. Finalmente, la duda se despejó a medias cuando conocimos que Activision preparaba «Spycraft. The Great Game». Sólo a media,s porque hay pocas noticias de ese juego. Una cosa es segura: es de espionaje.

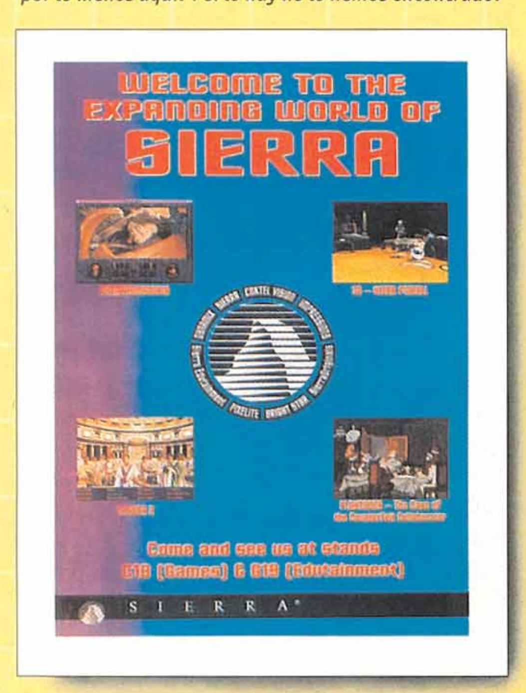
La sosería hecha anuncio



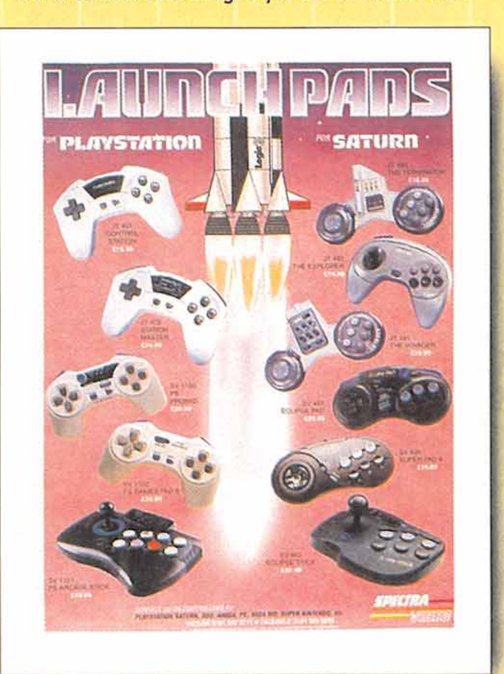
No tenemos nada contra el anunciante, pero sí contra el publicitario. No hay anuncio más insulso que éste, por lo menos aquí. Y si lo hay no lo hemos encontrado.



Dice Electronic Arts a otras compañías: "Ellos nos conocen. ¿Te conocen a ti?" y la foto es de Alcalá de Henares. Ésta es la imagen que tienen de nosotros.



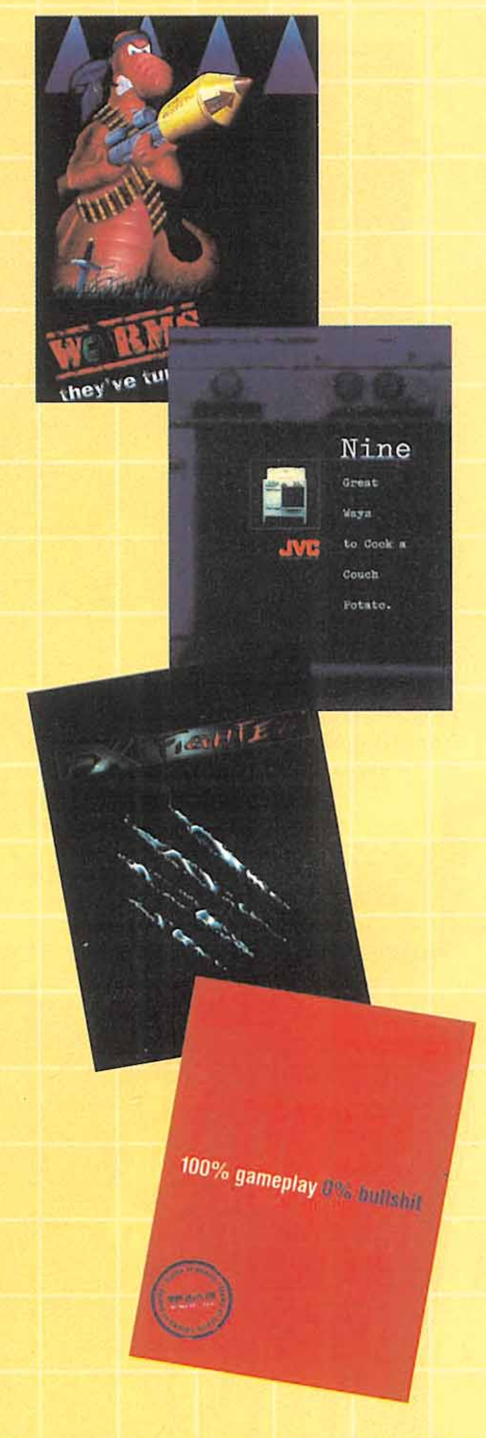
La ausencia de imaginación de este anuncio es escandalosa. Cuatro pantallas y un logo colocados sin ninguna gracia crean un conjunto nada atractivo.



Este es otro tipo de anuncio que abunda mucho, pero que no atrae ni despierta nada a quien lo observa. Por lo menos, enseña bien los pads, que no es poco.

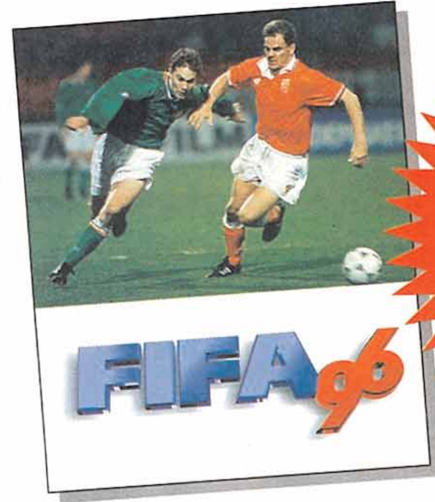
Como tiene que haber de todo, también hay una serie de publicidades lamentables y deplorables. Unas por la forma en que están hechas, otras por ser simplonas a más no poder, y las demás por ser tontas o carentes de todo interés. Que cada uno las vea y las catalogue según su criterio. Algunas son imperdonables.

Más que una carpeta de prensa



Las ocurrencias de las compañías de software para dar a conocer sus productos no se limitan a las publicidades, sino que aprovechan cualquier motivo. Las ferias, como el E3 y ECTS, es uno muy bueno, en el que se dedican a repartir a diestro y siniestro documentación contenida en carpetas tan graciosas y ocurrentes como éstas.

Concurso FIFA 96



Regalamos 25 juegos

A elegir: PC-CDROM, Super Nintendo, Megadrive, Playstation o Saturn

¿Realmente te gusta el fútbol o es sólo por las quinielas? Si estás en el segundo grupo FIFA 96 no es para tí. Ahora, si te apasiona el fútbol de verdad podrás averiguar fácilmente las 3 preguntas que te planteamos y ganar uno de los 25 juegos de FIFA 96 que sorteamos. Además, tú eliges el formato: CD-ROM, Megadrive, Super Nintendo, Play Station o Saturn. ¿Listo?

Comienza el partido, no dejes que te metan un gol.

"El programa viene en 6 idiomas diferentes, castellano incluído" ¿verdadero (v) o falso (f)?



¿Cuál de estas pantallas es de FIFA 96?



A

B



C

Sólo una de las afirmaciones que hacemos sobre FIFA 96 es verdadera. ¿sabrías cuál?





A.- En FIFA 96 puedes cambiar el color del vestuario de los equipos.

B.- En FIFA 96 (versiones 32-Bits) puedes ver el partido desde 7 perspectivas diferentes al haber 7 cámaras flotantes.

C.- En FIFA 96 hay una modalidad avanzada de juego (Crazy Game) en la que juegas con dos balones a la vez.

BASES CONCURSO FIFA 96

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO FIFA 96»

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán 25 que ganarán el juego FIFA 96 en el formato que quieran a elegir entre:: CD-ROM, Super Nintendo, Megadrive, Sony Playstation o Sega Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de noviembre 1995 al 1 de enero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de enero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de febrero de 1996 de la revista MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN FIFA 96
(No son válidas fotocopias)

Nombre ....
Apellidos..
Dirección..
Localidad..
Provincia..
C.Postal.................... Teléfono: ....
Creo que no me han metido ningún gol, y las respuestas correctas son:
1.- ....
2.- ....
3.- ....
Caso de resultar ganador, quiero FIFA 96 en formato: ....

CDBasket´96: La enciclopedia intera

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande vídeo-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de vídeo digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac-Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

Ya a la venta en quioscos, librerias y tiendas de informática

Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo

(Para ordenadores PC compatibles y Mac™DOS compatibles)

CDBasket 96

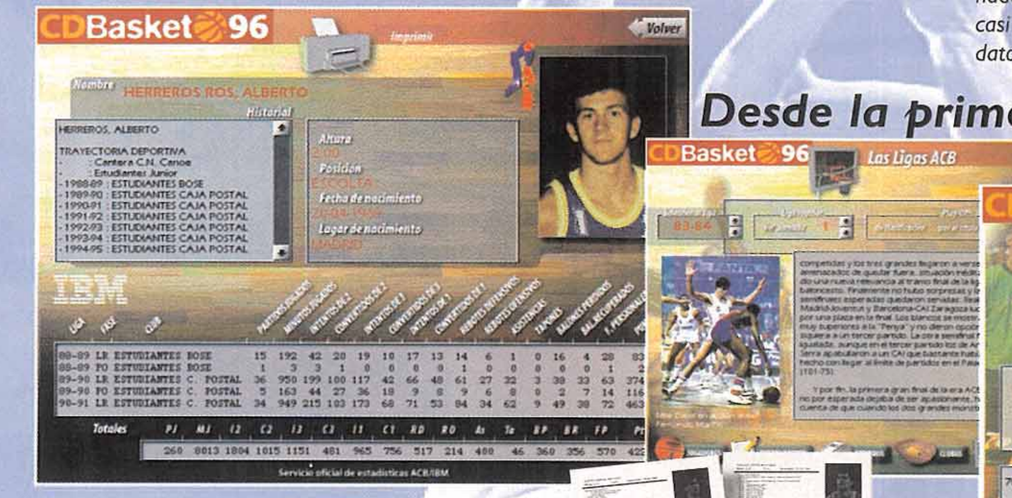
Multimedia para incondicionales del Basket

ctiva del baloncesto profesional.

Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM

Sólo *las estadísticas de los más de 1100 jugadores ocuparían cientos de páginas en un libro. En CDBASKET no son más que el principio. Su historial, su palmarés y su foto, el análisis de todos los entrenadores y árbitros, la historia de todos los clubes y una reseña de los casi 5000 partidos disputados terminan de conformar un arsenal de datos irrepetible.*



Desde la primera liga ACB hasta la 95/96



Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

Los Vídeos

Más de 50 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas

TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos



Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un vídeo espectacular



La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso



Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma





Por sólo: **4.950 Pts.**

Aquella *jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analízala. Mírala ralentizada y recréate. O échale un vistazo al pasado: tienes un vídeo de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juégate un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanto.*

Producto Licenciado Oficial ACB

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La ciudad se engalana para recibir la ya próxima fiesta de Navidad; en nuestro cubículo, unas desconchadas bolas de plástico junto con ya algo gastada sagrada familia son los únicos ornamentos permitidos. Nuestras obligaciones no nos permiten distraernos ni siquiera en estos momentos... ¿o sí?

MANIACOS DEL CALABOZO

Por supuesto, no quedarán sin celebración, pero también hay que ser consciente de que estamos en una época propensa a que se ofrezcan nuevas aventuras a nuestro insaciable afán de riesgo. Quizás el grupo pueda, no obstante, descansar en esa preciosa Noche Buena, aunque estemos en terrenos tan hostiles como son Terra, Pagan o las Lands of Lore.

Y ahora llegan los párrafos en que más meto la pata, al menos durante el último año. Tal es que no me atrevo ni a escribir. Llevo anunciándoos que sale tal JDR o tal otro, y aquí no sale ni el gato. Pero como soy de natural osado, volveré a decir lo de siempre: ya debe estar publicado o a punto de «Dungeon Master II: Legend of Skullkeep». Si os fiáis de mí, compradlo según veáis su caja; y espero que hablemos mucho de él.

Otro que según todos los indicios parece ya en la parrilla de salida es «Stone Keep»; ya habéis visto la buena pinta que tiene. Yo me reservo, por si acaso, la opinión por el momento. Y como pequeña sorpresa tenemos lo último de SSI. Transcurre en un nuevo mundo, en este caso Aden, y se llama «Thunderscape». Ya hablaremos de él, aunque no estoy seguro aún de que se vaya a publicar por aquí.

Las miradas al exterior son levemente más halagüeñas que en meses pasados, dado que parece haber algo de movimiento en nuestro género de JDRs. Pero de todas formas, parece que hemos de pensar en despedirnos de los clásicos y puros JDRs: cada vez son más una mezcla de varios géneros. Y es que esto del CD-ROM hace que todos los juegos parezcan iguales.

Y termino recordándoos la oferta vigente, que comienza principalmente por Lands of Lore, pasa por Terra y Xeen –en la saga Might and Magic– y termina en Pagan –saga Ultima–. Por suerte, son aventuras que ofrecen interés para rato. Dejo ya paso a los demás compañeros de la reunión, en justa reciprocidad por el monólogo a que os sometí en la pasada reunión.

OTROS MANIACOS

Javier Iñíguez, de Guadalajara, es un ejemplo de maníaco que, tras pasar sus malos ratos con el Rat Overlord al comienzo de su periplo por Terra –en «Might and Magic III»– fue capaz de salir adelante, y ahora comenta cosas de esta saga como que "no sólo tienen un argumento complejo y elaborado, sino que la cantidad de terreno a explorar y la posibilidad de organizar la búsqueda como quieras...". Por desgracia, critica con dureza la traducción que hace Proein en «Clouds of Xeen».

Javier aprovecha para exponer algunos problemas, que se pasan a resolver. El hermano que te envía a Slithercult Stronghold –"the missing brother", el que falta– es, lógicamente, Epsilon, como sabrías si hubieras seguido los consejos de Brother Alpha a quien te encuentras en Baywatch. El número que te piden en la Arachnoid Cavern es, lo digo sin pistas, no estoy de humor, el 20301. Finalmente, Javier pide consejo sobre hacia dónde encaminar sus pasos tras haber visitado el Ancient Temple of Moo y los dos lugares aludidos antes; yo te recomiendo unas visitas a las ciudades de la isla principal, o una visita a la Fortaleza del Miedo.

Los votos de Javier se distribuyen, a razón de dos puntos por candidato, entre los tres «Might and Magic» aquí publicados.

Vamos al norte, donde Iván González, de Torrelavega (Santander), tiene un problema "muy gordo" en «Lands of Lore». A ver si lo podemos "adelgazar": está situado en la planta baja del castillo Cimmeria, en una sala a cuya entrada le han arrebatado la brújula y el mapa; para salir de la misma, y una vez conseguida la imprescindible estatuilla del dragón, ten en cuenta que el muro dos casillas más al oeste del pasillo en que encuentras la figurita es falso..., y no es el único de tan divertida estancia con tal carácter.

Los JDRs preferidos de Iván son los que combinan de interior y exterior, y el argumento es de importancia; además, le preocupa el "virus" que tienen los diseñadores de JDR –nuestros Dungeon

Master– por reducir el grupo a un personaje. Finalmente, recojo que los seis votos de Iván se dedican a «Lands of Lore».

Nos vamos lejos, pero no nos movemos. Me explico: viajamos a Las Palmas de Gran Canaria, donde nos espera Ruperto Hernández, pero nos quedamos en «Lands of Lore», donde la pregunta va ahora de la cuarta llave mágica necesaria para abrir el sepulcro del rey. Tiene ya la Dawn, la de Geron y la de Paulson, y sospecha que la cuarta está en el segundo piso de las cavernas Catwalk. Bueno, caliente, pero no del todo. En realidad, la llave que os falta está en los calabozos que hay bajo el castillo Cimmeria, oculta tras una pared que cederá su paso al pulsar el botón adecuado. Y, obviamente, para conseguir derrotar a Scotia habréis de salvar primero al rey, o sea que no os extrañe que os dé "p'al pelo" entretanto. Por cierto, también los votos de Ruperto van íntegramente a este delicioso juego... Claro, luego queda el primero en nuestra clasificación.

Paso a una rolera malagueña, Adela Mª Dalnau, emigrada del rol de mesa al de "computer". Sus preguntas se dedican a «Wizardry VII: Crusaders of Dark Savant», cuya ausencia de nuestras reuniones le extraña. En fin, Adela, como sabéis, sois vosotros quienes decidís de qué hablamos, y si no sale más a colación este juego, por algo será –habiendo otros, como los que tú misma citas, a mí no me extraña–. Vamos con las preguntas, en algunas de las cuales podré echarte un cable: las ruinas Rattkin son perfectamente accesibles, si exploras bien la zona que dices bloqueada por árboles. En cuanto a la palabra para el pozo de Munkharama, creo recordar que tenía que ver con dinero, pero no me hagas mucho caso... ¿algún maniaco puede ser más concreto?

El funcionamiento de la apertura de puertas es como sigue –uno de los mejores aspectos de este JDR, sin duda–: según la dificultad, aparece un número variable de cuadros cambiando de color entre rojo y verde; el ciclo de ambos depende de la habilidad del que esté intentando abrir la puerta, de forma que a mayor habilidad más tiempo está en verde; para conseguir la apertura, hay que poner todos los cuadros en verde, parándolos en su movimiento de uno en uno. Si no lo consigues, puede que se bloquee la puerta, haciéndola posteriormente inabrible. Siguiendo la tendencia de la reunión, Adela no reparte sus puntos y los dedica íntegramente al JDR de que acaba de hablar. Hablamos ahora de un recién llegado a nuestra reunión, aunque lleva algo así como un año publicado. Se trata de «Ishar III», y lo saca a colación Mario Cardells, de Valencia, para plantear las siguientes incógnitas, que transmito a los restantes aventureros: ¿hay que hacer algo aparte de rescatar al mago-rata en el bosque de la primera puerta? ¿y en el pantano, aparte de coger la espada y el cristal?, ¿qué hay que hacer para entrar en el palacio? –mi aportación: en una casa del norte encontrarás seis disfraces para tal efecto–, ¿dónde está la tercera puerta?





También tiene alguna duda más técnica sobre «Lands of Lore»: si se puede jugar en un 486 DX/2 con él. Mi experiencia me demuestra que sí, no porque yo use esos malditos cacharros infernales, claro. Y en cuanto a esas continuaciones de «Ultima VII» de que hablas "Forge of Virtue" y "The Silver Seed", cabe pensar que no van a ser publicadas en nuestro país, por lo que puedes ir pidiéndolas a U.S.A. La serie Ultima es la preferida de Mario, si bien le extraña lo poco que hemos hablado de «Ishar III»: te digo lo que Adela respecto a «Wizardry VII». Los votos de Mario se reparten entre «Ishar III» y «Ultima VIII: Pagan».

Y vamos a ir cerrando el quiosco, si os parece. Me temo que hemos dejado olvidado por tercer mes consecutivo nuestro rincón del maniaco novato. Vaya tela. A ver si en la siguiente reunión alguno me lo recordáis, que os ponéis a hablar y luego no hay quien os pare. Antes de despedirme, dejadme que os felicite las navidades con casi un mes de adelanto, no sea que no nos veamos hasta pasadas tan felices fechas. Disfrutad estas espléndidas ocasiones: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Que «Lands of Lore» sea nuestro número uno, no creo que resulte extraño a nadie; que «Pagan» mantenga ese segundo puesto y que se sigan peleando las sagas de «Might and Magic» y «Ultima» en nuestra lista, no son tampoco cosas inesperadas.

Por ello, lo más nuevo y agradable es ver, mucho tiempo después de su duradera época dorada a «Shadowlands» en esos puestos de honor, nuevamente. Nos recuerda que los excelentes JDRs de hace unos años pueden constituir savia nueva para muchos recién llegados a este mundillo, y más en estos momentos de crisis que padecemos.

Por cierto, que el final de la misma con la llegada de «Dungeon Master II», ¿supondrá el comienzo del declive de «Lands of Lore»? Empezaremos a saberlo dentro de un mes, con nuestros votos, que de momento le siguen colocando en el privilegiado honor de ser nuestro preferido del mes.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Shadowlands
5.- Ultima VII: The Black Gate

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre sección MANIACOS DEL CALABOZO.

Hay ocasiones en las que una palabra vale lo mismo que 1000 imágenes:

HOBBY CONSOLAS



HOBBY CONSOLAS

Año V - Nº 51 - 395 Ptas

Revista indepen...

¿Qué CONSOLA y qué JUEGOS comprar?

Así son los SIMULADORES DE COCHES de la nueva generación

Última hora sobre ULTRA 64

Ahora en Super Nintendo, después en Mega Drive

Tintin irrumpe en las consolas

DEJA DE PENSAR EN COMO SERAN LOS JUEGOS EN EL FUTURO.

Nintendo

y llévate gratis un vídeo con todas las novedades de Nintendo





WORMS

¡Muere gusano!

Cuando muchos de nosotros estábamos convencidos de que la originalidad y la simpleza máxima que dan lugar a la adicción en estado puro eran algo del pasado, Team 17 nos ha golpeado brutalmente para sacarnos de nuestro error. El impacto que «Worms» nos ha causado ha sido sumamente efectivo, ha cambiado nuestros hábitos hasta el punto de no jugar con ningún otro programa. No os podéis imaginar hasta qué extremo llega la adicción que este juego crea en grupos de personas aparentemente normales. Y lo peor de todo es que no tiene cura. Avisados estáis...

RECOMENDADO · RECOMENDADO · Micro manía

TEAM 17/OCEAN
Disponible: **PC, PC CD-ROM, MAC, MAC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Desde aquí advertimos que «Worms» debería llevar en su caja una llamada que alertara sobre la peligrosa adicción que produce. Más que nada, porque en la redacción estamos todos afectados por un síndrome que nos impulsa irresistiblemente a jugar una partida tras otra.
¿Y por qué? La clave reside en la simplicidad. Es de sobra conocido que las ideas más simples dan lugar a los juegos más adictivos que existen, y la que da vida a «Worms» no lo puede ser más. De dos a cuatro equipos de cuatro gusanos, –sí, gusanos– luchan todos contra todos hasta que sólo queda vivo algún componente de un sólo equipo. Argumento sencillo donde los haya, que fundamenta un megajuegazo que se coloca a la altura de grandes clásicos de la adicción como «Tetris» o «Doom». Pero es que luego, además de ser adictivo, su realización lo convierte en un juego divertido y gracioso cien por cien.

LET'S WORM

«Worms» va mucho más allá del simple enfrentamiento de un bando contra otro para sacudirse hasta el exterminio. «Worms» logra que cada disparo y cada acción de un gusano, se convierta en un torrente de carcajadas. Esto es debido, sobre todo, a la aleatoriedad que impera en el juego. Los disparos de las explosiones, la forma en que los gusanos salen despedidos o mueren, los gestos que los bichillos hacen para llamar nuestra atención y sus exclamaciones, son detalles realmente divertidos.
Jugando a «Worms» puede pasar cualquier cosa. Nada es previsible. El azar, la suerte, tienen un papel determinante. Es precisamente ahí donde radica una de las claves de su éxito. Primero, los escenarios se generan aleatoriamente, con lo que está

MILLONES DE F

Todas las armas hacen un número variable de puntos de daño según sus características y la cercanía al objetivo, aucumulándose el daño sobre el gusano si es afectado por más de una. Los puntos de daño indicados suponen un impacto directo. El programa permite configurar el número de ellas que disponemos al principio de la partida.



BAZOOKA: *Es el arma básica y la más usada. Todo tiempo y todo propósito, aunque el viento modifica su trayectoria. El HOMING MISILE es una variedad guiada a la que no la afecta el viento y se dirige hacia el objetivo con mucha exactitud. Ambos hacen 50 puntos de daño.*



GRANADA: *Su trayectoria es casi siempre parabólica, ideal para golpear con 50 puntos a gusanos muy escondidos. Se puede controlar la altura del bote y el tiempo para la explosión. Su variante, CLUSTER BOMB, se abre en el aire explotando en 5 fragmentos más pequeños de 25 puntos cada uno.*



SHOTGUN: *Para cuando estemos al lado del objetivo. Nos permite disparar, movernos y disparar otra vez a distinto gusano. Hace 25 puntos por disparo.*



UZI: *Similar al shotgun, dispara una ráfaga continua de disparos, alcanzando varias veces al infortunado gusano, haciéndole un máximo de 50 puntos.*



DRAGON PUNCH: *Golpe de boxeo a lo bestia, que hace un máximo de 30 puntos de daño. Se suele usar para mandar al enemigo fuera del escenario o contra una mina, requiriendo estar pegado a él para ejecutarlo.*



FIREBALL: *Misma finalidad que Dragon Punch. Para gusanos nostálgicos de Goku, Ryu o Guile, con gritito incluido. Es más pintoresca que efectiva, pero sus 30 puntos de daño no son despreciables.*

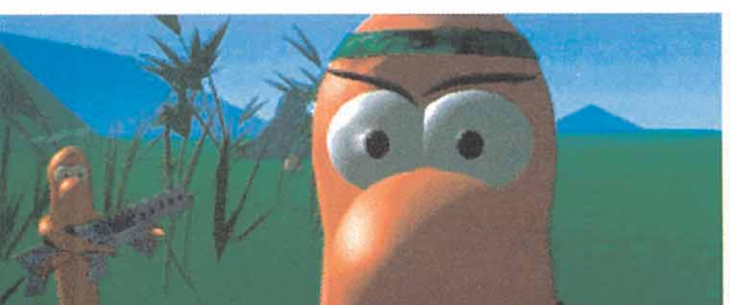


DINAMITE: *Es el arma que, por sí sola, hace mayor daño dependiendo de la distancia al punto de explosión. 75 puntos en el epicentro, que se difuminan poco a poco en un radio muy amplio. De las más útiles y festivas.*



MINE: *Además de poder depositarlas los gusanos, son 50 puntos de daño esparcidos por el decorado. Explotan únicamente por contacto con un gusano, no afectándoles las otras explosiones, que provocan en ellas un gracioso e impredecible salto.*







...ORMAS DE MORIR





AIRSTRIKE: *Es el arma que más risas produce, pues deja caer un reguero de bombas sobre un punto elegido, dañando cada una de ellas en unos 20 puntos. Cubre una gran área, ideal para lanzar al bulto.*





TELEPORT: *No es un arma, es un poder que permite llevar un gusano a otro punto del escenario. Indicado para esconderse y hacerse con las cajas de armas.*



CAJA: *Caen del cielo aleatoriamente, y contienen armas y poderes diversos, alguno de los cuales no pueden obtenerse de otro modo, como MINIGUN, BANANA BOMB y SHEEP.*





BLOWTORCH: *Herramienta que nos permite cavar túneles en cualquier dirección; además, aplicada sobre un gusano, le hace 15 puntos de daño.*



PNEUMATIC DRILL: *Cava un agujero en el decorado hacia abajo, haciendo 15 puntos de daño si se pone el martillo en contacto sobre un gusano.*





BATROPE: *Una útil cuerda que servirá a nuestro gusano para salir de simas o subir a lugares inaccesibles balanceándose sobre ella.*



GIRDERS: *Estructuras metálicas que pueden usarse para taponar agujeros o protegernos usándolas como barrera.*



KAMIKAZE: *Lo último que hará nuestro gusano. Un suicidio digno que puede llevarse por delante a algún que otro contrincante.*



PROD: *Un empujón en el sitio y en la dirección justas enviará al gusano enemigo contra una mina o le hará desaparecer en las procelosas aguas.*



EX-WORM: *Y sobre todo, haceros a la idea de que más pronto o más tarde en esto se convertirán vuestros gusanos, en una cruz y una dentadura cuando sus puntos de vida lleguen a cero.*

garantizado no encontrar dos iguales. Segundo, la colocación de los gusanos en dicho campo de batalla también es aleatoria, por lo que la ventaja posicional inclinará la balanza hacia uno u otro bando.

Pero que nadie se equivoque. La práctica también es muy importante, ya que nos permitirá calcular el ángulo que debemos dar a nuestras bombas, cómo aprovechar ese maldito viento en contra o improvisar estrategias sobre la marcha para aprovechar una situación de franca desventaja numérica. Sí, también hay que ser un ►







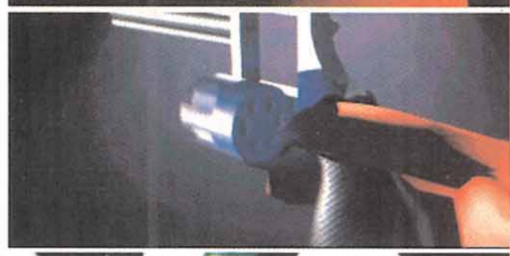




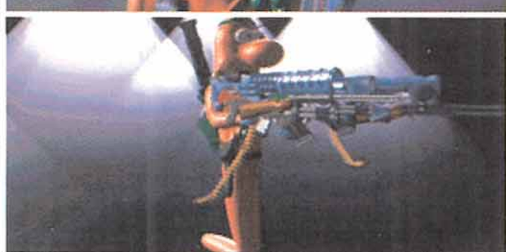


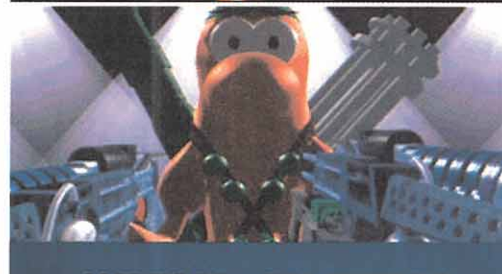


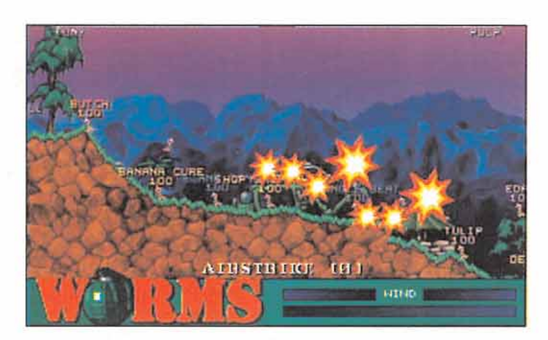


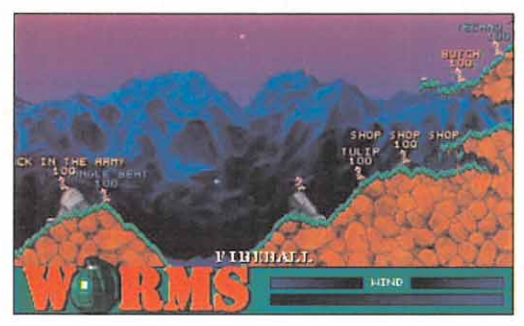












poquito estrategas en «Worms», aunque lo que prima de verdad es ser un auténtico asesino cruel, amoral y sin ningún tipo de escrúpulos.

EL JUEGO DEL AÑO

Parece exagerada esta afirmación, ¿no? Pues no, no lo es, y todos vais a poder comprobarlo. Porque, sea cual sea vuestro sistema de juegos, en Ocean se han asegurado de que haya una versión de «Worms» para él. Y la hay, y las diferencias con las demás serán mínimas y debidas, más que nada, a las características técnicas de la máquina.

A olvidarse del polígono tocan. Escenarios planos, gusanos pixelados, explosiones que horadan el decorado esparciendo millones de pixels aquí y allá. ¡Abajo el render y las texturas!¡Colorines y diseños manuales al poder!

La realización gráfica de «Worms» es muy simple y efectiva, como debe de ser, pero plagada de toques humorísticos. El que quiera ver una película interactiva que se vaya al cine. El que quiera jugar a algo muy divertido, que cargue «Worms».

La primera impresión que tenemos del juego recuerda a «Lemmings», pero nada más lejos de la realidad. Sólo se parece en el aspecto externo, la idea es distinta. Participan en el juego de dos a cuatro jugadores con cuatro gusanos cada uno. El juego se desarrolla por turnos, y en cada uno le toca a un gusano que tiene un tiempo determinado para moverse –incluso saltar– y usar un arma. El arsenal de cada jugador puede ser libremente utilizado por cualquiera de sus gusanos, excepción hecha de las armas cuyo uso es limitado, aunque éstas pueden ser repuestas recogiendo cajas que caerán –también aleatoriamente– del cielo. Cuando un jugador se queda sin gusanos, es eliminado de la partida, ganando el último jugador al que le quede algún componente en su equipo-ejército.

Los efectos de las diferentes armas son también distintos, destruyendo los decorados y causando daños variables a los gusanos que encuentren a su paso. Factores como el viento, los obstáculos y su propia naturaleza, condicionan su uso y efectividad, por lo que su uso descuidado puede tener consecuencias desastrosas en nuestros propios gusanos.

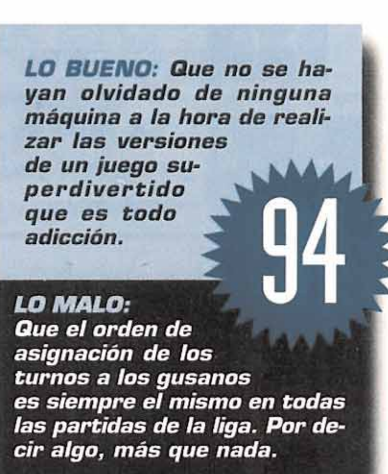
El lado sonoro del juego tampoco impresionará con florituras, pero las vocecillas de los gusanos y los sonidos de las armas hacen mucha gracia, animan el juego y lo hacen más agradable. Como ocurre también con las animaciones que aparecen entre partida y partida, que es lo único que diferencia la versión PC CD-ROM de la de disquete.

Con esto creo que está todo dicho, porque de la jugabilidad no voy a hablar; que cada uno la sufra en sus carnes con el consiguiente quebranto en sus obligaciones. Bueno, me voy, que tengo que darle un misilazo a un gusano.

C.S.G.

«WORMS» EN CIFRAS

4.3 billones de escenarios.
10 tipos distintos de decorados.
Alrededor de 125734758945e232 gusanos.
15 tipos de armas para masacrar.
7 accesorios auxiliares para casos de necesidad.
De 1 a 4 jugadores –hasta 16 personas en el mismo ordenador–.
...y también por red y/o por modem.
Miles de horas de diversión garantizada desde la primera partida.
Y todo esto en el irrisorio espacio de 1.6 Mb de disco –78.5 Mb si contamos las nueve animaciones–.



LO BUENO: ***Que no se hayan olvidado de ninguna máquina a la hora de realizar las versiones de un juego superdivertido que es todo adicción.***

94

LO MALO: ***Que el orden de asignación de los turnos a los gusanos es siempre el mismo en todas las partidas de la liga. Por decir algo, más que nada.***

La carrera

Parece que no hay nada que hacer en cuanto algo se pone de moda. Queramos o no, cuando una marea recorre el mundo del software, arrastra a todas las compañías que se pongan por delante, ya sea intencionadamente, o no.

Lucha, fútbol, pinballs... sí, claro, y coches. Juegos de coches de todos los estilos: competitivos, de espectáculo, simulación, arcade... El mundo del videojuego ha sucumbido al dulce encanto del rugir de un buen motor repleto de caballos y válvulas. Y, si lo han hecho las compañías, ¿vamos a negarnos a aprovechar este tirón? Por supuesto que no. Pero, eso sí, sabiendo lo que hay en el mercado, lo que acaba de aparecer, y lo que vendrá en breve, estaremos más preparados para elegir con conocimiento de causa. Pasead por esta miniguía del motor informático, y comprobad cuál es el juego que más se ajusta a vuestras preferencias y exigencias. Y si alguien encuentra algo mejor, ya sabe...

Una advertencia: se han obviado referencias a recreativas ya que, casi todas las disponibles, han sido versionadas para una u otra máquina, o están en proceso de desarrollo, exceptuando títulos como «Ace Driver» o «Rave Racer», en los que este punto no ha sido confirmado... ni desmentido.

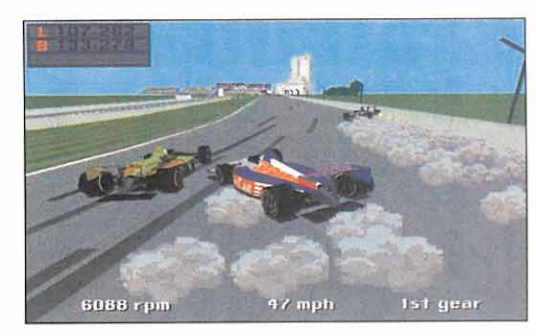


Indycar Racing II

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE







Y la secuela se hizo carne..., mejor dicho, CD-ROM. La inevitable continuación –¿inevitable?– de «Indycar Racing» llegó. Y, probablemente, en el momento más indicado. Cuando los coches van a hacer su agosto, en diciembre.
Contemplándolo fríamente, «Indycar II», no presenta excesivas diferencias con su predecesor. De hecho, cuando asistimos a su presentación en las oficinas de Virgin, sus propios productores reconocían que las principales novedades se ceñían a tres o cuatro aspectos muy concretos: un mayor realismo en el sentido del daño al coche, un mayor grado de inteligencia en los rivales, resolución SVGA, muchas más texturas y... poco más.
Los circuitos, son conocidos. Las posibilidades de edición de las repeticiones, están ahí, como antes. Las diferentes posibilidades de variar ciertos aspectos de los vehículos, se mantienen inalterables. Entonces, ¿por qué una segunda parte? Para mejorar técnicamente, así de sencillo. Lo mejor, con todo, está en que, incluso en SVGA, la sensación de velocidad está muy lograda –no incidiremos, una vez más, en el hecho de que los juegos de coches para PC, hoy día, apuntan al Pentium como su ideal–.
Quizás alguno piense que esta segunda parte se podría haber solventado con unos discos de datos, o "patches". Pero no es cierto. Las novedades, en apariencia superficiales, afectan a la jugabilidad y desarrollo, continuamente. Por tanto, el pensamiento de que «Indycar II» pueda ser el mismo juego, pero más bonito, no es del todo acertado. En esencia, puede parecerlo, pero no es así. O, dicho de otro modo, "si non e vero, e ben trovato", como diría el poeta.

LO BUENO: Calidad técnica a prueba de bomba, y vértigo puro al volante.
LO MALO: Escasa variedad en casi todas las opciones.
84

Ridge Racer

PAPYRUS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR





RECOMENDADO · Micro manía

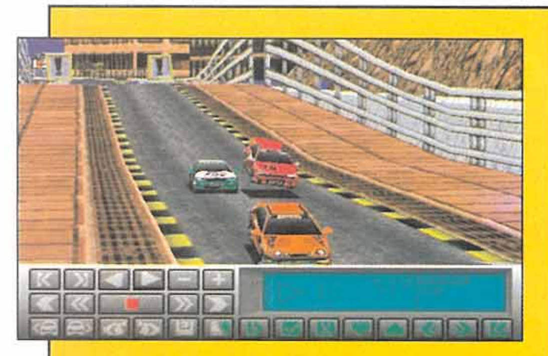
A estas alturas del año, de la vida, y de PlayStation, poco, o nada, se puede decir sobre uno de los más carismáticos títulos de Namco para los 32 bits de Sony.
«Ridge Racer» es a la PlayStation, lo que los goles al fútbol, y las flores al jardín, es decir, la salsa del videojuego, según los japoneses.
Render en tiempo real de polígonos texturados, velocidad de juego de puro vértigo, una gran variedad de coches, si se sabe el truco para escogerlos –CD-ROM Micromanía 1, aplicación Nuevas Máquinas–, detalles de calidad sobresalientes... y algún defecto, como la pobreza en el número de circuitos –realmente, sólo uno que se amplía, y cambia el trazado–.
«Ridge Racer», con todas sus virtudes y todos sus defectos, es un CD-ROM imprescindible en una buena colección, y una de las más acertadas conversiones de recreativa, vistas jamás sobre soporte alguno.



LO BUENO: La calidad técnica, muy elevada.
LO MALO: Su apariencia, si no se investiga a fondo, es la de una secilla mejora del primer juego.
91

Fatal Racing

GREMLIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE



LA EDICIÓN

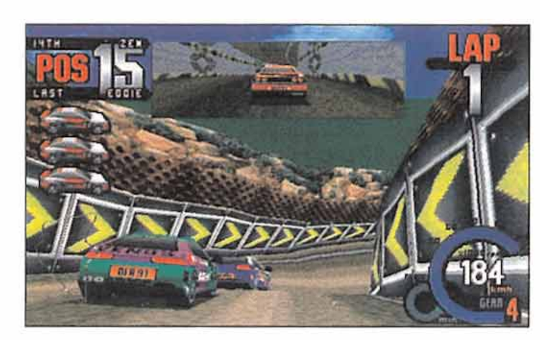
Como muchos otros títulos, «Fatal Racing» posee una brillante opción de edición de carreras, montando a nuestro antojo la "película" de toda una carrera. Cambios de cámara, zooms, enfoques y ángulos diversos, grabación, visionado..., todas las conocidas opciones de un "vídeo" digital, englobadas en un juego de excelente factura, que se ve rematado así por un detalle exquisito de calidad técnica.



LAS ACROBACIAS

Es complicado cogerle el tranquillo a algunas de las excentricidades de los circuitos. Hacer un looping no resulta demasiado complicado, eso es cierto, pero hallar la velocidad y trayectoria justas para solventar una espiral que la carretera forma sobre sí misma, dando un giro de 360 grados, según el eje horizontal, es algo más peliagudo.
Habilidad, temple y mucha paciencia, serán necesarias para superar todos los circuitos de «Fatal Racing», un juego donde no sólo la velocidad cuenta.

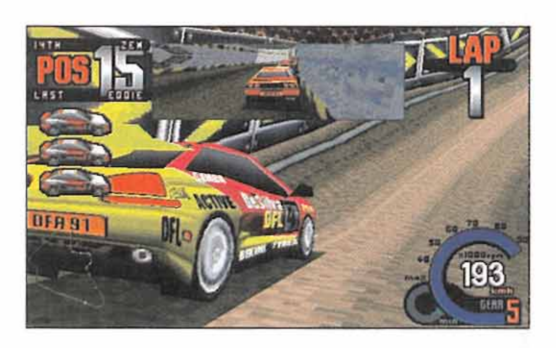




Gremlin ha dado su respuesta a las consolas de 32 bits con «Fatal Racing», mezcla de simulación, arcade y... acrobacia. Un juego une a la generación de polígonos en tiempo real, la implantación de texturas por doquier, y una imaginativa aplicación de la velocidad a un complejo "tour de force" por circuitos enrevesados, casi circenses, que obligan al jugador a sacar lo mejor de sí mismo y su habilidad al volante.

No es, «Fatal Racing», por tanto, un juego de coches al uso. Casi se podría definir como una combinación entre la idea que dio vida a programas como «Hard Drivin'» y «Race Drivin'», con la aplicación de las más novedosas técnicas de programación.

Su calidad técnica es notable, aunque la puesta en práctica peca de ciertos defectos. El más notorio, es que exige a la CPU un exceso de proceso bruto –¿demasiado polígono texturado?– lo que lleva a que, incluso en un Pentium 90, la SVGA no se haga en absoluto recomendable.



Las opciones de rebajar detalle, resolución y amplitud de la ventana, resultan efectivas para solventar el problema, aunque hacen perder gran parte del atractivo al juego.

La variedad de coches, circuitos, modos de juego, opción de red, etc., confieren, sin embargo, un muy buen nivel global al programa, que nunca llega a hacerse aburrido –mucho menos teniendo en cuenta la complicación de los circuitos, que dificulta aún más una sencilla carrera–.

Bonito, como él solo, «Fatal Racing» es todo un lujo de programa, casi imprescindible, pero que requiere un equipo superior para sacarle todo el jugo.

LO BUENO: Gran calidad gráfica, muy variadas opciones y una dificultad que añade mayor aliciente.
LO MALO: Excesivamente exigente en cuanto a requisitos, si se quiere aprovechar bien.

85





LAS AVERÍAS

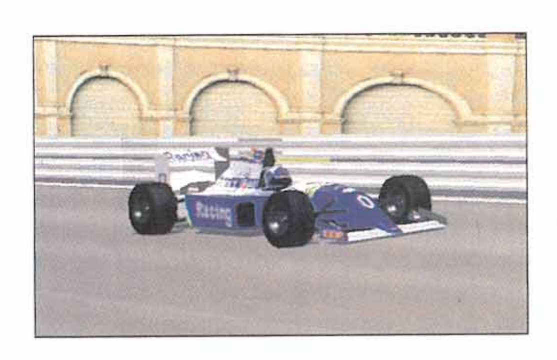
El realismo de «Fatal Racing» queda demostrado en el momento en que es necesario tener en cuenta –a no ser que se desactive la opción, claro está– el deterioro infligido al vehículo, al chocar con los rivales, o simplemente al salirnos en una curva y dar con nuestros huesos –y tornillos– contra una pared. Los continuos saltos, volteretas, loopings y demás, a que nos obliga «Fatal Racing» en todos y cada uno de los circuitos, deterioran constantemente el coche. El resultado, y la supervivencia, están en tu mano.



MICROPROSE
En preparación: PC CD-ROM
SIMULADOR

Formula 1 Grand Prix 2

El rey ha vuelto. Geoff Crammond, el monarca de la F1 digital, vuelve a los circuitos con la –fascinante– continuación del juego que le confirmó como uno de los más brillantes programadores de la historia.
«Grand Prix 2» será –recordemos que la versión final todavía no está lista– la superación de un simulador que parecía insuperable.
Las mejoras que Crammond y su equipo están implantando en el juego, no sólo son visuales –resolución SVGA, texturas en tiempo real...–, sino técnicas y, por así decirlo, "mecánicas".
Esto último puede parecer extraño, pero hace referencia al apartado de realismo del juego, y el entorno de manejo del usuario.



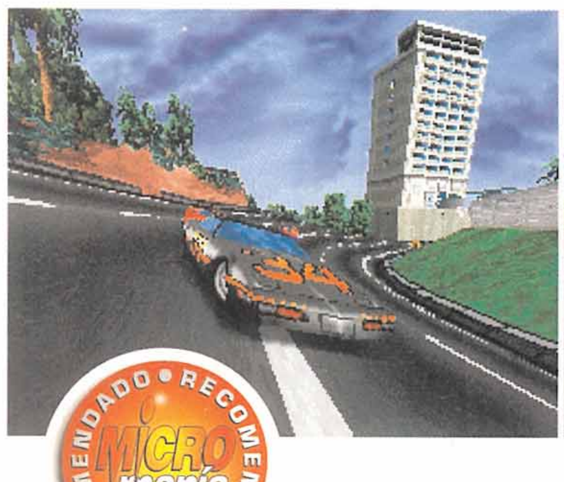


El cockpit de los F1 se está haciendo ahora más real que nunca, así como los cambios de cámara, las vistas sobre nuestro bólido, los movimientos del piloto –los giros de cabeza en función de la fuerza centrífuga dejarán asombrado a más de uno–...
¿Cómo está consiguiendo todo esto el equipo de Microprose capitaneado por

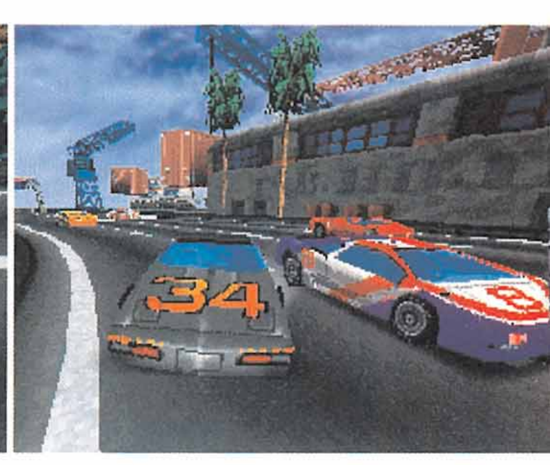




Mr. Crammond? Evidentemente, no les está resultando sencillo.
De hecho, de la continuación de «F1 Grand Prix» se venía hablando desde hace más de un año, y ya entonces se aseguraba que se estaban ultimando los detalles.
Evidentemente, todo esto no resultará sino en un juego que promete colmar las aspiraciones de los aficionados más exigentes de la simulación, en el campo del automovilismo.
¿Cree alguien que Geoff Crammond defraudará a su legión de fans? Nosotros no, desde luego. Si todo se resuelve felizmente, «F1 Grand Prix 2» será, simple y llanamente, el simulador de F1 más real de la historia. Y de nuevo, el reto se lanzará: ¿podrá superar alguien lo insuperable?







Screamer

SI LOS COCHES ESTÁN DE MODA, LA VERTIENTE ARCADE DE ESTE FASCINANTE CAMPO, EXCEPTO PARA LOS PURISTAS DE LA SIMULACIÓN, ES LA MÁS ACLAMADA Y DESEADA EN UN PROGRAMA DE ESTE ESTILO.

Y TODOS AQUELLOS QUE DESCONFIABAN DE ENCONTRAR ALGO QUE SIGUIERA ESTA LÍNEA, EN UN COMPATIBLE, SE EQUIVOCABAN. «SCREAMER» LLEGA PARA ROMPER TODOS LOS MOLDES, TÓPICOS, Y HACER DEL ARCADE DE COCHES, EN PC, UNA DELICIOSA REALIDAD. UN TRIUNFADOR, QUE HA PUESTO EL TURBO, Y ESTÁ ENTRANDO EN META.

Sensacional, apabullante, colosal, magnífico, espléndido, brillante... La locura ha comenzado. La nuestra, y la de todo aquel que pueda disfrutar de un Pentium y «Screamer», hechos el uno para el otro.

La euforia inicial es totalmente verídica. Pero el segundo punto –para que nadie se llame a engaño–, también.

«Screamer» es la demostración más clara de que todo aquello que hace sólo un año parecía inimaginable, es hoy posible.

Gráficos poligonales, texturados, en tiempo real, sin sobresaltos ni "pantallazos", y una calidad sublime. Velocidad de vértigo, excepcional jugabilidad, variedad a raudales, fabulosa banda sonora...

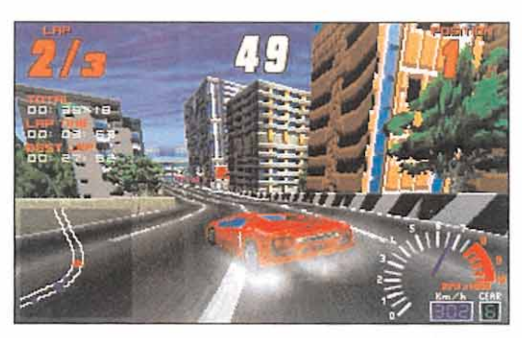
«Screamer» es un sueño hecho realidad, pero, sí, los sueños pueden convertirse en pesadillas, si no tenemos cuidado.

Vayamos por partes, y definamos, en primer lugar, a «Screamer», como un señor arcade. Ya sabemos algo más.

A continuación, ¿de qué se podría hablar? De los doce coches –seis automáticos y seis de cambio de marchas manual– que ofrece al jugador, por ejemplo. Pero aún no habríamos empezado a raspar la superficie.

Podríamos seguir hablando, por ejemplo, de los tres circuitos –Palm Town, Lake Valley y Lindburg–, en los que se puede competir





inicialmente, para ir aumentando en vistosidad, dificultad y número –por ejemplo, Palm Town Night o Sunbeach Hill–.

Pero, sí, hay más. Como las opciones de juego. Carrera, Campeonato –rookie, amateur y profesional–, o las modalidades especiales –Cone Carnage, Time Attack y Slalom–.

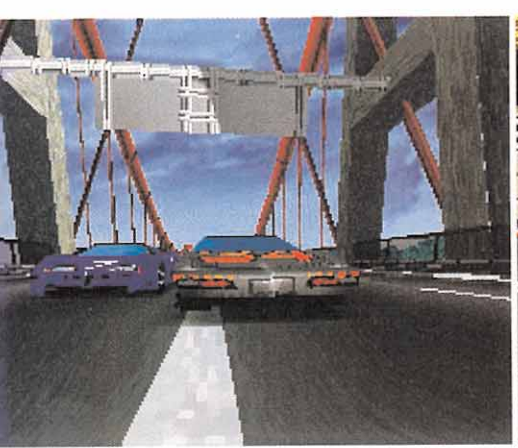
Y, aún así, nos estaríamos guardando gran cantidad de opciones, como el juego en red, la resolución VGA y SVGA...

Y aquí llegamos a un dato importante. «Screamer» demuestra que los juegos en SVGA no tienen por qué ser mejores que en baja resolución. La razón salta a la vista, en cuanto se arranca el programa.

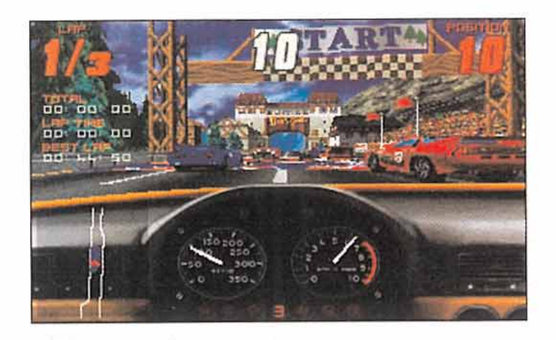
La calidad conseguida, por mimo en el diseño y cuidado con los detalles, es de matrícula de honor. Sensacional. Y además, con multitud de objetos animados en los escenarios, que aparecen a medida que estos se generan en tiempo real.

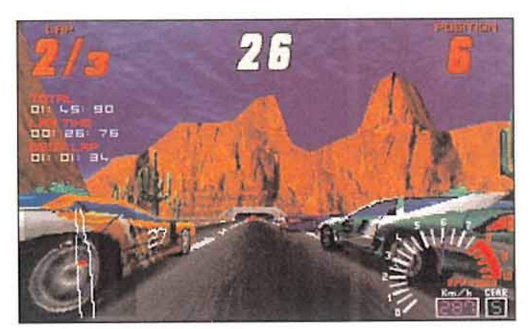
Lo mejor, con mucho, es que la velocidad de la acción es fabulosa... eso sí, en un Pentium. Y es que, mal que nos pese, el procesador de Intel se está convirtiendo en el estándar para la nueva generación de programas. Algo que estaría muy bien si alguien responsable nos respondiera a una sencilla pregunta: ¿por cuánto tiempo? Y que este lapso fuera lo más largo posible. Pero nadie se arriesga hoy a dar una respuesta clara.

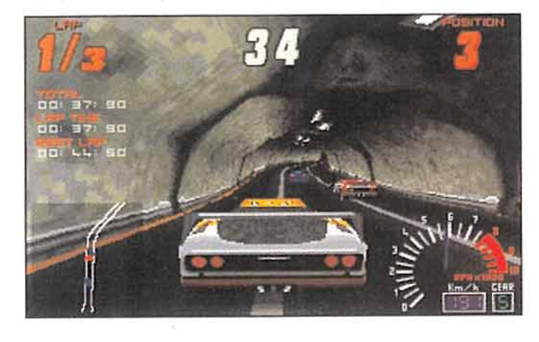
De todos modos, y volviendo al juego, «Screamer» demuestra que la calidad gráfica no está reñida, ni mucho menos, con













la denostada VGA. Hombre, si alguien tiene ese superequipo ideal, con el que todos los usuarios sueñan, muy bien, que aproveche su SVGA, pero... no hace falta para nada.
Y eso que, uno mira el contenido y dice, "bien, simplemente es un arcade". ¡Ay, amigos!, esa expresión puede decir tantas cosas, según se quiera interpretar. Ser todo un arcade, no es algo que consigan muchos juegos. Y menos, un arcade de estas características.
Además, el realismo es algo que ha sido cuidado en todos los detalles del juego –luces de freno, torsión de la dirección, giro de las ruedas, balanceo del coche en las curvas, desplazamientos en función del peso y la fuerza centrífuga...– En todo, sí, menos en una cosa: los coches no se destrozan, lo que habría sido la guinda del pastel.
«Screamer», a no ser que alguien lo evite, está llamado a ser el rey del género en PC. Es la respuesta de Virgin al poder de las nuevas máquinas de 32 bits.
Todo un señor juego. Pero, eso sí, desconfiad de los 486, cuando vayáis a instar «Screamer». Digamos, simple y llanamente, que funcionar, funcionará, pero no le debéis pedir peras al olmo.

LO BUENO: Un diez en casi la totalidad de sus aspectos, detalles y características.
LO MALO: Lo de siempre, es decir, el Pentium, marca la pauta.

90

DESTRUCTION DERBY

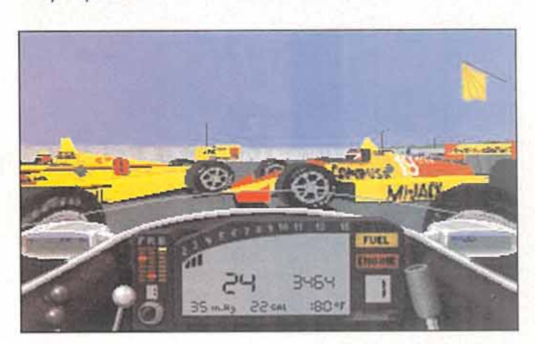
En preparación: PC CD-ROM



No debería resultar sorprendente que Psygnosis... ¡oh, perdón!, Sony Interactive –sí, el cambio de nombre es un hecho– siga una política de diversificar sus proyectos en distintas plataformas. De hecho, ha sido algo que siempre les ha caracterizado. Pero, además, la noticia es doblemente agradable al saber que la calidad que se está imprimiendo a la versión PC de «Destruction Derby» –así como a la de «WipE'Out"»–, resulta sorprendente, habiendo contemplado tan sólo una versión muy primitiva del juego. Exceptuando una ligera disminución de resolución, el programa es idéntico en todos y cada uno de sus aspectos a la versión PlayStation. Sí, exacto. Hasta en la velocidad de juego. ¿Increíble?
No sabemos si se convertirá en el mejor programa de coches para PC, pero, conociendo a Psygnosis –¡vaya!–, y «Destruction Derby»... bueno, no hay mucho más que decir.

INDYCAR RACING

En preparación: SATURN



Papyrus no está dispuesta a dejar pasar el carro de los 32 bits. Su primera arma es la versión de «Indycar Racing», un juego que ya consiguió un notable éxito en su lanzamiento para PC.
Las noticias y datos sobre las características definitivas de esta versión aún son desconocidas, pero se asegura que opciones, estructura y desarrollo serán idénticos al de su homónimo de compatibles. El asunto del diseño gráfico aún no está nada claro, y baste alguna imagen de la ya conocida versión PC, para ir abriendo boca respecto a lo que nos espera el próximo marzo.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

En preparación: SATURN



Las primeras imágenes para Saturn de la conversión de una de las más famosas recreativas, aparecidas en esta revista –Micromanía 7, Agosto 95–, y las últimas noticias –Micromanía 10, Noviembre 95–, van confirmando el lento, pero inexorable, avance del desarrollo del juego, que aparecerá, a más tardar, el próximo marzo. Con «Sega Rally Championship 1995» –ojo con el nombrecito–, la multinacional nipona pretende revalidar un prestigio sobre el que se han levantado mil opiniones contradictorias, tras «Daytona USA». Y que lo consiga no parece complicado. De hecho, la labor de programación está resultando uno de los mayores esfuerzos, con Saturn como objetivo. ¿Se verán recompensados estos esfuerzos? Esperémoslo así.

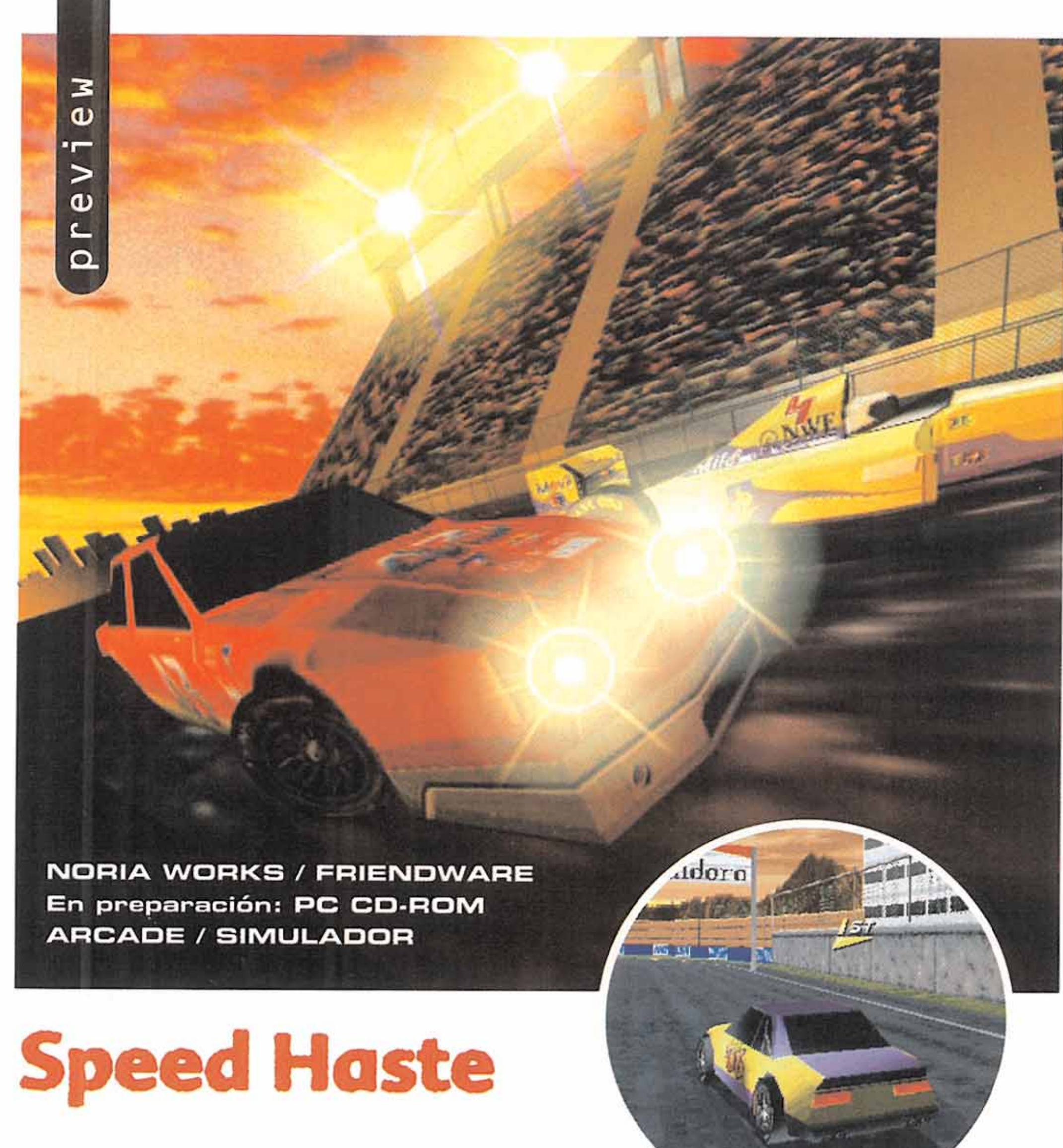
NASCAR RACING

En preparación: PLAYSTATION



Resultaría casi extraño, que si uno de los juegos de Papyrus aparece para un nuevo formato, no lo haga «Nascar Racing». Las "stock car races", ambiente en el que se desarrolla, resultan ideales para un juego de estas características. Espectáculo, entretenimiento, simulación, arcade..., todo lo que un juego de coches puede desear está, a priori, en «Nascar Racing». La adaptación a PSX aún guarda no pocas incógnitas –saber si la fidelidad al original será el "leit motiv" del programa, o se apostará por potenciar alguna característica que aproveche ciertas posibilidades–. Sea como sea, en marzo Papyrus saltará al ruedo de las nuevas máquinas, esperando hacer una buena faena.

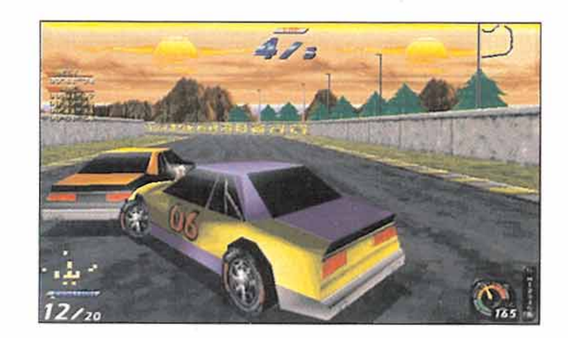
preview

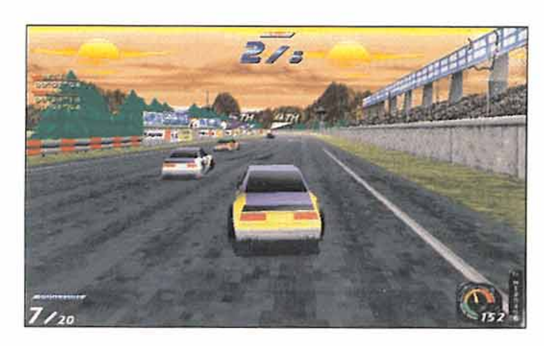


NORIA WORKS / FRIENDWARE
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE / SIMULADOR

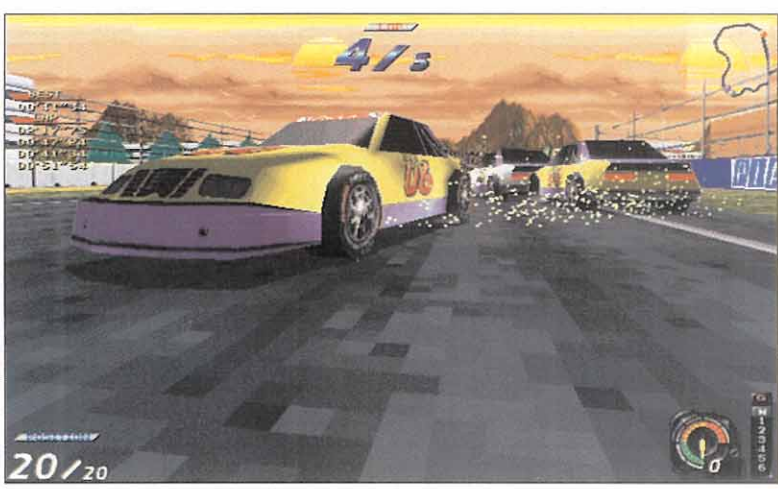
Speed Haste

Si alguien, alguna vez, dijo que la programación estaba muerta en España, venimos a sacarle de su error. Y si nosotros, alguna vez, nos dejamos llevar por ese equivocado camino, pedimos humildes disculpas.
La razón, no es otra que la preparación, para su lanzamiento inminente, de «Speed Haste», uno de los primeros proyectos de una ambiciosa carrera a medio y largo plazo que Friendware, conocida distribuidora de nuestro país, se ha propuesto en el software mundial, con el apoyo a equipo de programación españoles, como Noria Works.
«Speed Haste» será, en su justa medida, la respuesta española al aluvión de juegos de coches que nos inunda –e inundará–, aportando su granito de arena al género, y que, según todos los datos, podrá tratarse de tú a tú, y sin ningún complejo, con los más destacados representantes del género.









La ilusión, y un enorme esfuerzo en trabajo e inversión, está fructificando en lo que puede ser el inicio de una nueva época dorada del soft español.
«Speed Haste», concebido como un programa a caballo entre simulación y arcade, brindará lo mejor de cada uno de estos campos al usuario, con un juego que, si no original, sí presenta, en sus versiones más primitivas un excelente caldo de cultivo para un resultado final sobresaliente.
Tendrá opciones como la elección entre las resoluciones VGA y SVGA, detalles de gran calidad técnica en los vehículos, con un realismo en las animaciones bastante elevado, generación de los escenarios en tiempo real, con una velocidad de juego relamente altísima... ¿Nos estamos dejando llevar, quizá, por el hecho de que «Speed Haste» sea un programa español?
Sólo el tiempo lo dirá, pero la apuesta se huele ganadora.

LOS PRIMEROS PASOS



Estas pantallas os darán una idea del aspecto externo de los juegos que nos esperan en los próximos meses.

La campaña que vamos a realizar juntos está a punto de comenzar. Los primeros pasos siempre son los más delicados, pues de ellos depende el éxito completo de la misión. Todos los aficionados a la estrategia y la simulación estábais pidiendo a gritos una sección como ésta. Pues aquí está. Y surge con el objetivo de que, número a número, todos sepamos algo más de estrategia. Va a ser una sección en la que, además de comentaros las últimas novedades del género, también responderemos entre todos a las dudas o preguntas que vosotros mismos planteéis. Como se desprende del título, para aprender a ser mejores estrategas es por lo que venimos a esta reunión. De todos depende el conseguirlo.

Aunque siempre se le ha calificado equivocadamente de ser un género poco atractivo para el público en general, entre el que se dice tiene pocos adeptos, la estrategia por ordenador lleva existiendo desde los primeros tiempos informáticos. Puede parecer tan sólo un género minoritario, pero no es así, depende mucho de los países y culturas. En el mundo anglosajón, de donde proceden la mayoría de los juegos –incluidos los de estrategia–, tienen gran aceptación y mayor éxito, y en nuestro país el interés va en aumento.

Desde aquí intentaremos ampliar el grupo de aficionados, demostrando que un juego de estrategia puede ser tan atractivo como una aventura gráfica y tan adictivo como un arcade. Aunque al principio su inaccesibilidad se pudiera deber a lo complicado del manejo y a lo pobre de los gráficos, estas tendencias se subsanan poco a poco con juegos cada vez más agradables, más fáciles de manejar y mucho mejor documentados.

LA ESENCIA

La estrategia por ordenador es, a grandes rasgos, una evolución de los juegos de estrategia de tablero que, al adaptarlos informáticamente, ganan en posibilidades, aunque pierdan algo de su encanto original. Este tipo de juegos cada vez tienen una difusión más amplia en nuestro país, bastante relacionados con los JDRs de libro, tanto por los gustos de los usuarios como por los lugares donde se venden ambos.

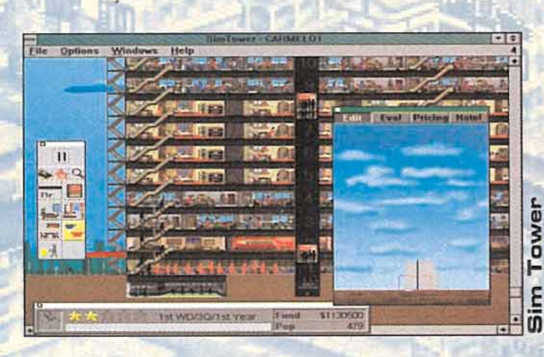
El rango de los juegos que aquí trataremos es bastante amplio: todos aquellos que tienen algo que ver con la estrategia por ordenador. Los podríamos dividir en wargames, juegos de simulación –no es lo mismo que simuladores– y juegos de estrategia propiamente dichos.

Los wargames son básicamente el traspaso de sus homólogos de tablero al ordenador, de los que toman sus características informatizándolas. Reproducen una batalla histórica, llegándonos a poner bajo el control de un ejército representado por un conjunto de unidades que tienen una serie de propiedades específicas. Son estrategia en estado puro, las partidas suelen ser muy largas, y, por desgracia, no son muy numerosos en nuestro país. Avalon Hill es la compañía más importante con títulos de gran calidad, y SSI es la más cercana a nosotros, ya que sus juegos sí se distribuyen en España.

Montar una compañía de transportes, meternos de lleno en el negocio de las pizzas, hacernos nuestro propio parque de atracciones o

Escuela de Estrategas

Beyond Squad Leader



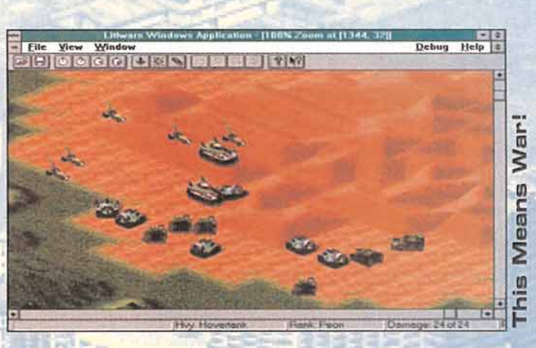
Sim Tower



Syndicate 2



Theme Hospital



This Means War!



Civnet

gestionar una ciudad en miniatura, son algunas de las posibilidades que nos dan los juegos de simulación. De sobra conocidos por todos, son los más difundidos y los que más éxito tienen entre el público en general, pues no son tan "puristas" como los wargames. Microprose, Bullfrog o Maxis nos han entretenido mucho con sus maravillosas creaciones; y lo seguirán haciendo.

Finalmente, el apartado de juegos de estrategia engloba aquellos títulos que no pueden ser catalogados ni como juegos de guerra ni como simuladores, pero en los cuales la estrategia es el factor predominante. Casi todos evolucionan de los wargames, mezclando elementos de simulación económica e histórica, dotándolos de un interface gráfico mejorado y una historia y objetivos más completos. Son los más numerosos, y casi todas las compañías tienen alguno en su catálogo.

EL FUTURO

Hay futuro. Con esta afirmación basta. La estrategia está sana, viva y coleando, y cada día que pasa aumenta, tanto el número de programas como el de aficionados. Y no sólo en PC, sino también en las nuevas máquinas como PlayStation o Saturn. Y desde esta escuela vamos a fomentar y difundir esta buena tendencia, poniendo todos nuestro granito de arena. Con los consejos, las consultas, los temas que trataremos, un repasito al panorama internacional, y nuestra lista de los mejores juegos de todos los tiempos, iremos tomándole el pulso mes a mes a nuestro género preferido. Por lo cual, estamos esperando desde ahora mismo noticias vuestras contándonos vuestras opiniones, logros y problemas con los juegos de estrategia y simulación. Y de paso, los votos para vuestros juegos preferidos.

El próximo mes comenzaremos con las novedades más explosivas. Y mientras tanto, como aperitivo, un rápido repaso a las ofertas de las principales compañías.

Microprose con «Civnet» y «This Means War!»; SSI con «Allied General» y «Steel Panthers»; Maxis con «SimIsle» y «Sim Tower»; Infogrames con «AIV Networks»; Bullfrog con «Syndicate 2» y «Theme Hospital»; Interplay con «Conquest». Todos ellos darán mucho juego a los estrategas. Pero esto será en la próxima reunión.

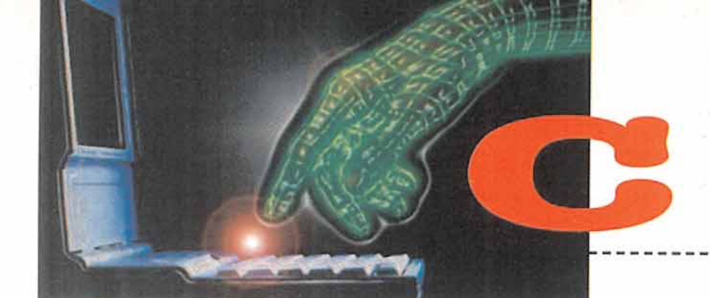
Hasta el próximo mes, buena campaña navideña, y que no falte nadie que tenga algo que contar o que aprender. Ya sabéis que esta sección la hacéis vosotros.

El Estratega Anónimo

Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28.700 MADRID

No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGIA» para que vuestras cartas lleguen lo más pronto posible a su destino y no caigan en "manos del enemigo".



Código Secreto

PC FÚTBOL 4.0 (PC, PC CD-ROM)



Y llegó, señoras y señores. Llegó el primer truco para «PC Fútbol 4.0», y además, llegó por Hobbytex. Y llegó, porque nos lo ha enviado Enrique Arias. Llegó, y si ustedes siguen al pie de la letra las instrucciones, se lo dejamos gratis y les regalamos una cena con Pamela Anderson en su restaurante favorito de Hollywood –nosotros le pagamos la cena, pero él se la tiene que conquistar solito. Cuando lo consigas, vienes a vernos, pero ven con Pamela, ¿eh?–.

Bueno, pues vamos a ello. Y lo importante es el dinero, como se sabe.

¿Queréis conseguir muchos millones? ¿Queréis fichar a los mejores jugadores del mundo? ¿No? Pues no os lo contamos... ¿Sí? está bien.

Para ganar pasta a tutiplén, lo primero que hay que hacer es poner al jugador más caro de vuestro equipo a la venta. Una vez recibida una oferta, entrad en la opción de ventas, comprobad el dinero que se ofrece por el futbolista en cuestión y, en lugar de aceptar o rechazar el susodicho, pulsad la tecla "V".

Si hasta aquí no os habéis equivocado, el resto es coser y cantar.

Ahora, se puede elegir a otro jugador para ponerlo a la venta, pese a no habernos desprendido del anterior. Está claro, ¿no? Pues bien, seleccionad al más barato de todo el equipo, y pinchad en "Volver", para salir al menú de liga manager –o promanager, según–. Si todo ha ido bien comprobaréis que algo raro ocurre, ¿cierto? Exacto, la opción de ventas aún está parpadeando, para avisar que la oferta sigue existiendo. Pero, al entrar en esta sección, comprobaremos como la oferta hecha por el primer jugador, es válida para el segundo –el malo, el inútil, el cojo, etc.–.

Por supuesto, hay que aceptarla, con lo que ganaremos millones de la manera más tonta, pudiendo repetir la operación las veces que se nos antoje. ¿Qué? está bien el truquillo, ¿verdad? Pues saludos a Enrique, y que siga en esta línea.

P.D.: ¿Qué mejor recompensa que adquirir fama mundial de As del Truco Futbolero, amigo Enrique? Pues eso.

FX FIGHTER (PC CD-ROM)




Lo sabíamos. No preguntes cómo, pero lo sabíamos. Nos habíamos enterado hace tiempo de que habías llegado a dominar a todos los luchadores. Que te habías aprendido mil y una magias, llaves... Que te habías acabado cincuenta veces seguidas el programa, cogiendo un personaje detrás de otro, pero... ¿a que no habías descubierto cómo jugar escogiendo a Rygil, el enemigo final? ¿Eh? ¿A que no?

Pues para eso estamos nosotros aquí, hombre.

Muy atento, que sólo lo vamos a decir una vez. Pero sólo una.

Instalad el juego normalmente, y salid al DOS. Ahora, entrad en el subdirectorio FIGHTERS, situado según el siguiente path:
C:\FXFIGHT\FIGHT\FIGHTERS

Una vez allí dentro, id tecleando, por orden, lo siguiente:

```
COPY F9.* F1.*
COPY F9B.* F1B.*
COPY FI9.* FI1.*
COPY FL9.* FL1.*
COPY FM9.* FM1.*
COPY FM9B.* FM1B.*
```

Después, salid de este directorio y entrad en el MOVES así:
C:\FXFIGHT\FIGHT\MOVES

Y ahora, introducid esta orden:

```
COPY F9.* F1.*
```

Sólo queda salir de los directorios y arrancar el juego. Al escoger luchador, situad el cursor encima de MAGNOM, y pulsad el disparo. ¡Ale, hop! Rygil en persona a vuestra disposición.

Pero si el cambio continuo de cámaras os molesta, la solución es dejar una perspectiva fija, pulsando la tecla de INICIO, para después, con los cursores, y las teclas de RE PAG y AV PAG, para controlar el zoom, situar la vista adecuada.

Pues hala, a disfrutarlo, majos.

```
10 'CARGADOR DEL DUKE NUKEM II
20 'PARA MICROMANIA ,POR P. F. G.
30 DIM D%(129):M=1:FOR C=1 TO 8:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>11266 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CREARE EL DUKENUK2.COM"
80 PRINT "CARGALO ANTES DEL JUEGO Y TENDRAS ENERGIA Y BALAS INFINITAS"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"DUKENUK2.COM",1
110 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
120 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
130 DATA "EB2980FC00751F501E8CD82D6D128ED8"
140 DATA "813EA3C1FE0E750CC706A3C1EB02C706"
150 DATA "C9C7EB021F58EA00000000B81035CD21"
160 DATA "891E27018C062901BA0201B81025CD21"
170 DATA "BA4C01B409CD21BA2B01CD2743617267"
180 DATA "6120656C2044554B45204E554B454D20"
190 DATA "49492E0D0A50617261204D6963726F6D"
200 DATA "616E696120646520502E462E472E2400"
```

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

concurso SCREAMER

¿Estás preparado para esta apasionante carrera? Pues prepara tus motores e intenta averiguar las 3 preguntas que te planteamos sobre Screamer.

PREGUNTAS SCREAMER

1. CITA, AL MENOS, DOS DE LAS MODALIDADES ESPECIALES DE JUEGO EN SCREAMER.

2. ¿CUÁNTOS COCHES OFRECE EL JUEGO AL USUARIO?

3. ¿CUÁL DE ESTOS CIRCUITOS, NO SE ENCUENTRA ENTRE LOS TRES QUE EL JUEGO OFRECE, INICIALMENTE?
A. PALM TOWN
B. SUNBEACH HILL
C. LINDBURG
D. LAKE VALLEY

PRIMER PREMIO: Dos exclusivísimas (sólo hay 2 en el mundo) cazadoras de cuero de Screamer para el afortunado primer ganador y para su mejor amigo/a. Además, recibirá un juego de Screamer en versión CD-ROM.

1er Premio

SEGUNDO PREMIO: un lote de 6 juegos de Virgin para tu PC: Super Karts, Lost Eden, Tilt, Jungle Book, Command & Conquer y Ascendancy.



2º Premio

TERCER PREMIO: un lote de 10 juegos para tu PC: Dream Web, Cannon Folder, Down Patrol, Seven Guest, Indy car Racer, Over Lord, Sim City, Kirandia 3 y Creature Shock

Además, habrá 25 premios de consolación: póster y llavero de Screamer.





3er Premio



BASES CONCURSO SCREAMER

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO SCREAMER»

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerá 1 primera, cuyo remitente ganará 2 exclusivas cazadoras de cuero de STREAMER y el juego STREAMER; un segundo ganador que será premiado con un lote de 6 programas de VIRGIN: Super Karts, Lost Eden, Tilt, Jungle Book, Command & Conquer y Ascendancy. Después se elegirá un tercer ganador que será premiado con los 10 juegos: Dream Web, Cannon Folder, Down Patrol, Seven Guest, Indy car Racer, Over Lord, Sim City, Kirandia 3 y Creature Shock. A continuación se elegirán 25 que ganarán un poster y un llavero de Screamer. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de noviembre 1995 al 1 de enero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de enero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de febrero de 1996 de la revista MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN SCREAMER

(No son válidas fotocopias)
Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..
Provincia..
C.Postal..........................Teléfono:........................
Las respuestas correctas son:
1.- ....
2.- ....
3.- ....

Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0. El fútbol es así.



El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0. Si no te lo crees, míralo.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática



Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional

PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

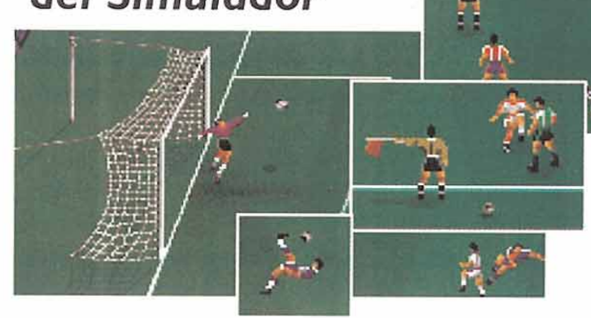
La base de datos más completa y la única actualizable



- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

La base de datos que nadie puede ofrecer: totalmente interactiva, actualizable y con una auténtica enciclopedia multimedia que radiografía a los casi 1.000 jugadores, a los entrenadores y a los 42 clubes de Primera y Segunda División

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

Pro-Manager

Nuevas características







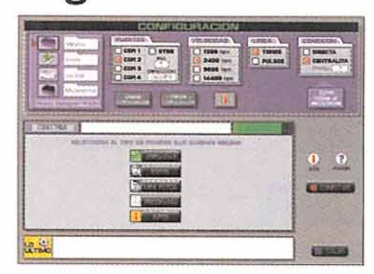
Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Copa del Rey y Competiciones Europeas



Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Seguimiento





Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

¡PCFÚTBOL EN INTERNET! : www.ciberteca.es/pcfutbol

Matamarcianos de élite

THE RAYDEN PROJECT

OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



En 1.990, para alborozo general, apareció por las salas recreativas «Rayden», un arcade de naves que refinaba hasta el sibaritismo los conceptos de los más arcanos videojuegos. Tres años más tarde, con una mejor acogida, vio la luz «Rayden II», en el que la ilimitada adicción arcade en estado puro se elevaba hasta extremos inimaginables. Pues bien, Ocean junta aquellos dos juegos en uno solo y los mete en un CD para PlayStation.
Es el Proyecto Rayden: «Rayden» más «Rayden II», dos juegos en el mismo CD. El proyecto de los japoneses de Seibu Kaihatsu es un arcade –más bien dos–, con todas las de la ley, que divierten de principio a fin, y a los que pueden jugar uno o dos jugadores. Es el concepto de matamarcianos clásico elevado al máximo exponente tecnológico que los nuevos tiempos, y las posibilidades técnicas de la PlayStation, permiten.
No creo que exista nadie que no haya jugado nunca a un matamarcianos. Pues eso: avanzar, masacrar, esquivar, recoger bonus para aumentar poder destructivo, y así sucesivamente, hasta vérselas con el enemigo gordo de final de fase. Así, hasta acabar los ocho niveles que tienen cada uno de los dos juegos, con cuatro niveles de dificultad.
Y aunque el juego no es fácil, hay multitud de opciones para que se nos haga más agradable el reto. El scroll de la pantalla puede ser vertical, panorámico –vertical ampliado– y horizontal –vertical girado 90 grados–. También se pueden reposicionar los indicadores de pantalla, cambiar los créditos, retroceder niveles cada vez que nos maten, o poner la música de los Rayden originales, aunque de la PSX sea más espectacular.
Como también lo son los gráficos de los escenarios y de los enemigos, las explosiones y las animaciones. Pero lo mejor de todo es la fluidez y rapidez de movimiento de la nave.
Acción sin límites que nos hace recordar todos los arcades atómicos que hayamos jugado alguna vez.

84

C.S.G.





Cantidad y calidad

D-1000

GAMETEK
Disponible: **PC CD-ROM**
DISCO DE ESCENARIOS

Ha llegado la abundancia. ¿Por qué conformarse con tener unas decenas de niveles si podemos tener cientos?
La solución la pone Gametek con un CD de nuevos niveles para «Doom» y «Doom II». En concreto 1.000, repartidos entre los dos, más o menos a partes iguales. Y para manejarlos, un entorno muy básico preparado para la ocasión: D!, con otras facilidades aparte la de gestión de WADS.
Como es lógico imaginar, entre tanto nivel hay de todo: grandes, pequeños, algunos muy buenos, otros no tanto. Pero todos se caracterizan por su originalidad



y novedad, todos son inéditos y creados por personas anónimas a lo largo y ancho del globo. Bueno, no tan anónimas, pues a la mayoría de los PWADS –o niveles– les acompaña una descripción con el nombre del autor, detalles sobre la misión y pistas para poder llevarla a buen término.
Esta es, sin duda, una buena excusa para seguir echándonos partidas a esos dos grandes juegos que quizá ya teníamos algo "olvidados", o en los que presumíamos de ser unos consumados especialistas. Ahora ha llegado la ocasión de demostrarlo, ya que los hay para todos los gustos y habilidades.

80

C.S.G.



TODO UN LUJO

TRANSPORT TYCOON DELUXE

Disponible: ***PC CD-ROM***
ESTRATEGIA



Fieles a su costumbre de sacar ediciones mejoradas de sus programas de estrategia más exitosos, en Microprose nos presentan la versión pulida de «Transport Tycoon». Al juego original se le añaden interesantes opciones, como un editor de escenarios, más decorados predefinidos y cuatro tipos distintos de mundos en que jugar que condicionan el juego y lo hacen más variado. Con todo ello se ha aumentado notablemente el nivel de detalle del juego que, sin embargo, mantiene toda su original magistralidad. Como colofón añadiremos que hay nuevas melodías y efectos, se puede jugar por red, y los textos vienen en cuatro idiomas, entre ellos el nuestro.



MISIÓN FRACASADA

HELLFIRE ZONE

Disponible: ***PC CD-ROM***
ARCADE

Acordaros de «Airwolf». Gametek parece que sí, porque inspirándose en él han realizado un juego que tiene la misma idea, pero distinta calificación.
«Hellfire Zone» pretende ser un arcade en el que manejando un helicóptero por un entorno realizado en perspectiva, arrollemos a todo el que se ponga por delante. Se mueve en cualquier dirección, gira 360 grados, se eleva y desciende, además de poder disparar varios tipos de armas. Una buena idea para un arcade, pero realizada con severas limitaciones que reducen sobre todo la jugabilidad: manejo complicado y poco cómodo, más con el teclado, niveles de realismo por los suelos, y realización gráfica pobre con fondos estáticos y efectos que dejan mucho que desear. Y para rematarlo, es tremendamente difícil.

MALO ✪✪ *REGULAR* ✪✪✪ *BUENO* ✪✪✪✪ *MUY BUENO* ✪✪✪✪✪ *EXCELENTE*

La zona muerta

D!ZONE





WIZARDWORKS
Disponible: PC CD-ROM
DISCO DE ESCENARIOS

En id Software no sabían lo que hacían cuando crearon «Doom». Nunca pensaron que con aquel juego se desencadenaría una euforia generalizada, como la que hoy día sacude el planeta entero.
En los más variados y recónditos rincones del mundo se han puesto a trabajar mentes calenturientas, y todo para la realización de miles y miles de niveles para completar los ya insuficientes de los dos juegos básicos de Romero-Carnack.
WizardWorks son algunos de estos artistas que han compilado sus creaciones en un CD-ROM que incluye más de 900 niveles para jugar con las versiones registradas –no shareware– de «Doom» y «Doom II».
Los hay para todos los gustos, de todos los tamaños, de todas las formas y dificultades. Y para manejarlos utiliza una shell especial, de nombre D! –al parecer la oficial de GT Interactive–, con la que poder integrar los nuevos niveles –PWADS– como WADS de los juegos originales.
Usando D! podremos, además, aleatorizar los niveles, los objetos –incluidos monstruos– que aparecen en ellos, y características de los mismos, como efectos de luz o suelos.
Las posibilidades son, pues, ilimitadas.
Pero en WizardWorks no se han limitado a llenar un CD con niveles y más niveles, sino que lo han engrosado con múltiples herramientas para usar con estos juegos de id.
Completando el CD, se han incluido una serie de programas y utilidades varias –entre ellas editores de niveles– para que podamos sacar el mayor partido y modificar hasta el último detalle de uno de nuestros juegos preferidos, ahora y siempre: «Doom».

83

C.S.G.

Un trío que asusta

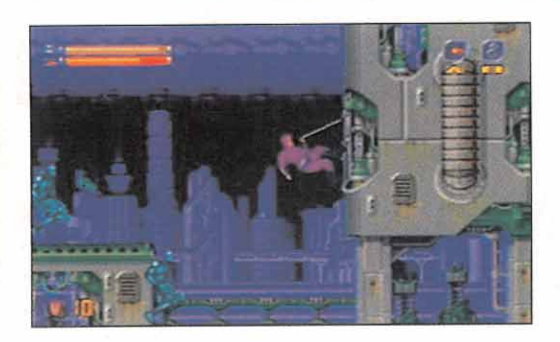
AAAGH! REAL MONSTERS

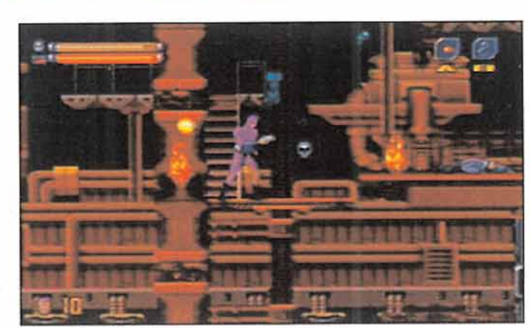
NICKELODEON / VIACOM
Disponible: **MEGA DRIVE**

Viacom traslada a la consola de 16 bits de Sega a tres personajes de una de sus series de dibujos animados. Se trata de tres curiosos monstruos que, junto a la tradicional habilidad de asustar que tienen ya de por sí, cada uno tiene un poder específico para determinadas situaciones.
Uno de ellos lanza su ojo para ver más allá de la posición en que nos encontramos, otro da grandes saltos en horizontal, mientras que el último forma una torre con los demás para superar obstáculos verticalmente.
Como ocurría en «The Lost Vikings», podremos manejar a cualquiera de ellos, y que será seguido por los demás. Todos disponen del mismo indicador de vida, que disminuirá por el contacto con los no muy abundantes enemigos.

El cómic sigue de moda

PHANTOM 2040



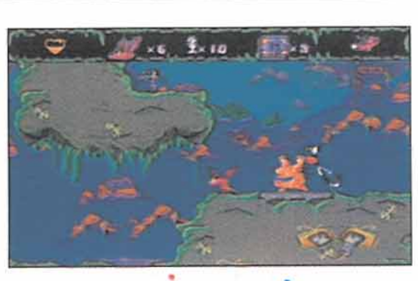


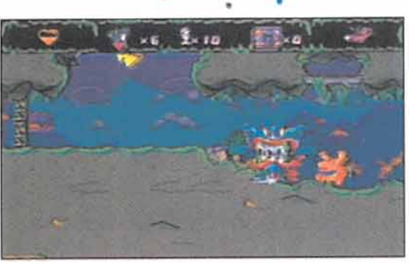
VIACOM
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **MEGA DRIVE**
ARCADE

Continúan los héroes del cómic desfilando por nuestras consolas y ordenadores.
Ahora le toca el turno a El Fantasma, un superhéroe no tan conocido como los X-Men, pero con una larga trayectoria que se remonta al año 1.936. Viacom da un salto en el tiempo, y del año de su creación se traslada al 2.040 en una sociedad oprimida por el megalómano de turno y su ejército de criaturas mecánicas. Y con este panorama, la famosa compañía televisiva ha creado una serie de dibujos animados que es la que inspira «Phantom 2040».
Lo más destacable de este cartucho es el respeto por la ambientación, con detalles presentes en todo el desarrollo del juego, pasando por la forma de contar la entramada historia, la realización de los decorados con varios planos y la personalidad asignada al héroe. Todo ello cubierto por un halo de misterio, como correspondía tratándose de El Fantasma.
La corrección es también una constante de principio a fin. Predomina el arcade, con disparos, habilidad y plataformas varias; pero también tiene sus toques de aventura, con la posibilidad de elección de fases, inventario de objetos y armas, realización de una serie de objetivos y varios finales diferentes. El rigor impregna también la realización técnica, con aspectos gráficos y sonoros bien conjuntados, y un personaje con gran variedad de movimientos –recuerda un poco al famoso «Saboteur» de los 8 bits– bastante naturales. En definitiva, un arcade de consola agradable de jugar y correctamente realizado.

79

E.G.B.





Para acabar con ellos cuentan, además del típico disparo, con un número limitado de posibilidades de asustar. El juego se reduce a recorrer nivel tras nivel buscando un determinado objeto escondido en algún lugar del mapeado.
La jugabilidad que exhibe es buena, aunque no elevada, y su capacidad adictiva engancha algo, pero tan sólo a corto plazo. Estamos frente a un juego divertido en esencia, con gráficos coloristas muy parecidos a los de los dibujos animados en que se inspira, pero que no pasa de ser entretenido.

76

E.G.B.

...y además

BUENO EN CUALQUIER FORMA

ZOOP

*V. Comentada: **MEGA DRIVE***
ARCADE



Es lo bueno que tienen los juegos ultrasimples, tanto en idea como en realización, léase «Tetris» o «Zoop», es que se pueden hacer conversiones para absolutamente cualquier máquina, y todas ser iguales. Porque no son complejos de programar, ni necesitan procesadores gráficos, ni un interface de manejo con un mando de control especial. La versión de «Zoop» para Mega Drive es prácticamente idéntica a la de PC. Misma realización gráfica, misma forma de juego e igual adicción disparada. El objetivo sigue siendo eliminar las figuritas que se acercan a nuestra posición y amenazan con colapsarnos. El método: dispararlas cuando tengamos su misma forma, adquiriendo la de la última figura tocada. Mucho más "simple" de jugar que de explicar.

CUÉNTAME OTRA PELÍCULA

STREET FIGHTER: THE MOVIE

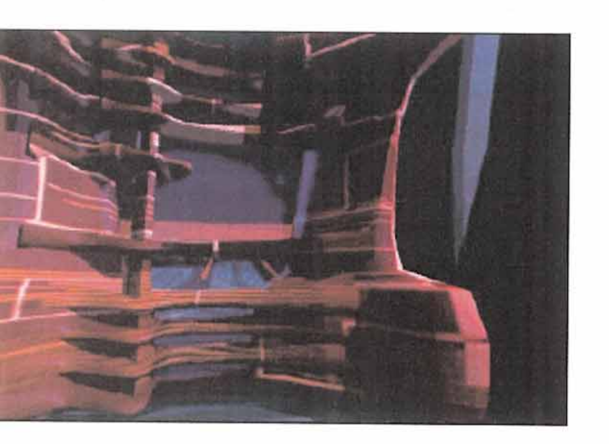
*Disponible: **SATURN***
ARCADE DE LUCHA

Volvemos a la antigua tendencia de hacer videojuegos de películas, aunque éste en especial haya sido algo inevitable, teniendo en cuenta que la película estaba inspirada en un videojuego. Un círculo vicioso, vamos. Tenemos el «SFII» de siempre, pero con los gráficos de los personajes digitalizados de la película. El imponente y realista aspecto visual se complementa con los decorados y las escenas del film que aparecen de vez en cuando. Muy buena idea, que al ponerla en práctica da lugar a un beat'em up imposible de jugar, con constantes fallos de sincronización entre los movimientos de los personajes y los sonidos, brusquedades e imprecisiones de manejo... Película de serie Z.

BURN:CYCLE

Dos horas de pesadilla "cyberpunk"

TRIP MEDIA / PHILIPS
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM, CD-i**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

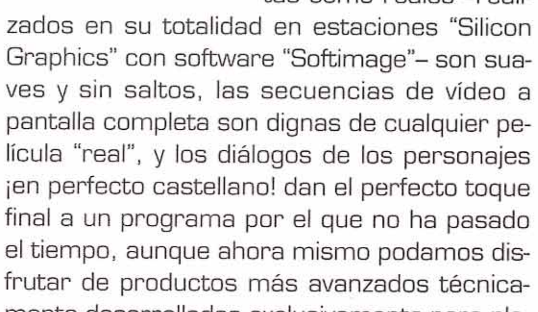




Después de su exitoso paso por el CD-i de Philips, por fin, los usuarios de PC y Mac, podemos disfrutar de «Burn: Cycle», una auténtica pesadilla intercativa, con inquietante argumento ambientada en el futuro, disponible a partir de ahora en forma de CD-ROM híbrido. La pregunta es ¿llegará esta nueva versión para ordenadores a la altura de la original? La respuesta, en esta página.



Buena parte del éxito cosechado por la versión original de «Burn: Cycle» se debió a sus espectaculares animaciones y sus secuencias de vídeo a pantalla completa. Pero lo que quizá cautivó más a un público deseoso de nuevas sensaciones –de hecho, Philips le debe a este título gran parte del prestigio que ahora tiene su máquina interactiva–, fue el desarrollo general de la aventura, ya que no se parecía a nada de lo visto hasta entonces: actores digitalizados daban vida a una aventura que flirteaba con la cultura "cyberpunk", ofreciendo al jugador la posibilidad de verse inmerso en un mundo futurista tridimensional repleto de elementos que recordaban películas y novelas de culto entre los aficionados a la ciencia ficción como «Blade Runner». Y ahora, que todo el mundo se ha habituado a esta clase de historias –todavía está reciente el estreno del film «Johnny Mnemonic», cuyo argumento parece estar sacado de este juego–, nos llega la esperada versión de este ya clásico, para disfrute de los Micromaníacos más "cyberespaciales".



El argumento sobre el cual gira es realmente inquietante: Sol Cutter es un ladrón de datos informáticos que utiliza su propio cerebro para almacenar información, para luego vendérsela a empresas rivales. Pero un día comete un error. Después de realizar una de sus operaciones en la gran corporación "Softech", se da cuenta con horror de que un virus informático se ha emplazado en su cerebro. Este virus, llamado "Burn: Cycle" se manifestará a las dos horas de haberlo contraído, causando daños irreparables en el cuerpo del ladrón informático. Sol Cutter dispone, pues, de este tiempo para averiguar quién ha diseñado el virus, y, por supuesto, para deshacerse de él antes de que sea demasiado tarde. Así, el protagonista de la historia se ve envuelto en una desquiciada aventura repleta de intrigas multimedia, personajes enigmáticos, y mucha, mucha acción.

El manejo del juego se lleva a cabo con el ratón, como cualquier aventura, y entraremos en la piel de Sol Cutter gracias a una perspectiva en primera persona que nos llevará a recorrer una gran y sofisticada metrópolis en busca de información, recogiendo objetos, eliminando enemigos, e incluso, cambiando de cuerpo.

La producción de «Burn: Cycle» para ordenadores es tan impecable como en su día lo fue para el Compact Disk Interactivo. Las animaciones en 3D a lo largo y ancho de unos escenarios tan futuristas como reales –realizados en su totalidad en estaciones "Silicon Graphics" con software "Softimage"– son suaves y sin saltos, las secuencias de vídeo a pantalla completa son dignas de cualquier película "real", y los diálogos de los personajes ¡en perfecto castellano! dan el perfecto toque final a un programa por el que no ha pasado el tiempo, aunque ahora mismo podamos disfrutar de productos más avanzados técnicamente desarrollados exclusivamente para plataformas PC o Mac.

F.J.R.

LO BUENO: ***La historia, la acción, y sobre todo, el esfuerzo realizado por Philips para ofrecernos una intriga futurista en perfecto castellano, diálogos dramáticos incluidos.***

90

LO MALO: ***Quizá toda la tecnología de la que hizo gala este programa hace tan sólo un año se haya visto superada. Y es que un año, en cuestión de videojuegos, es mucho...***



"Si estáis pensando que TRAUMA va a ser el shoot'em up clásico más logrado visto en un PC, no os diríamos que no"

– Micromanía, Noviembre 95 –



Increíble juego de combate espacial con múltiples misiones a cumplir.



3 Imperios a elegir, 23 armas diferentes, 13 planetas a conquistar, más de 5 misiones por planeta.



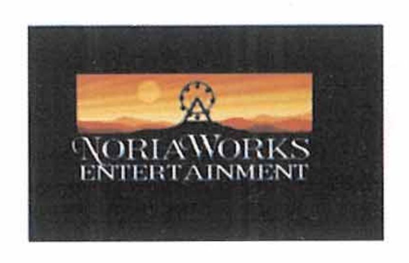
18 naves diferentes, 5 pilotos por imperio, increíble banda sonora, espectacular intro en 3D.

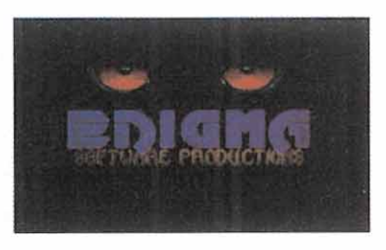


Ataques rebeldes, scroll horizontal y vertical, misiones de entrenamiento.

TRAUMA

VERSION COMPLETA







Software español con distribución mundial

Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

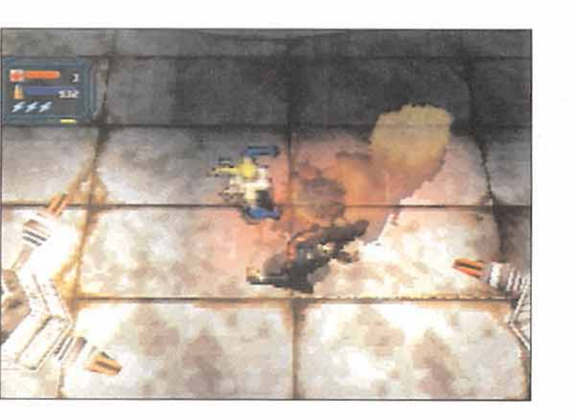
LOADED



Cóctel sanguinario

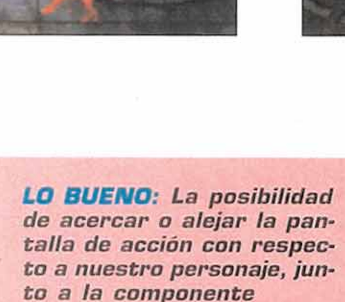
GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: PLAYSTATION
ARCADE

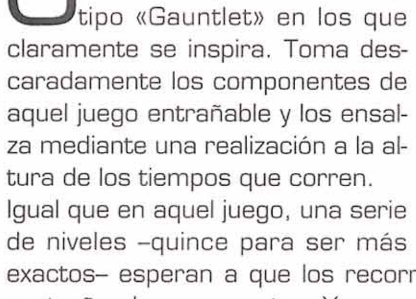




Con «Loaded», Gremlin rinde un homenaje a los arcades tipo «Gauntlet» en los que claramente se inspira. Toma descaradamente los componentes de aquel juego entrañable y los ensalza mediante una realización a la altura de los tiempos que corren.

Igual que en aquel juego, una serie de niveles –quince para ser más exactos– esperan a que los recorramos desentrañando sus secretos. Y para evitarlo están todos los enemigos que nos podemos imaginar, haciendo compañía a multitud de puzzles, trampas y puertas cerradas. Haciéndolas compañía están repartidos por el mapeado objetos que restablecerán la vida o el arma de los héroes.





Aunque los seis personajes tengan poco de héroes, nos van a ser muy útiles, y, sobre todo, nos proporcionarán bastante diversión. Son todo lo graciosos que pueden serlo un bebé de desproporcionadas dimensiones o un marine con cabeza de payaso. Pero también son muy mortíferos, ya que van armados hasta los dientes. Cada uno lleva un arma distinta y un poder especial, ambos de uso limitado, con los que arrasarán a los pobres enemigos, dejando sus cuerpos destrozados o carbonizados, con toda la sangre esparcida por ahí manchándolo todo. Abundante casquería, como podréis ver.

La vista de la acción es superior y un poco inclinada –como en «Gauntlet»–, con la interesante opción de zoom para alejar o acercar al personaje mientras jugamos. El mapeado es totalmente plano, con una pseudo3D por la que los personajes se mueven en las ocho posibles direcciones del pad, de una forma bastante precisa para que nos revolvamos a gusto cuando estemos rodeados de enemigos. Conclusión: pusilánimes abstenerse, y cardiacos también.

Además de sanguinario, el juego tiene un ambiente oscuro y tétrico muy conseguido con los efectos de luz, humo y explosiones. Sin polígonos pero con texturas, una buena realización gráfica de los decorados, y con un sonido digital que pone su granito de arena.

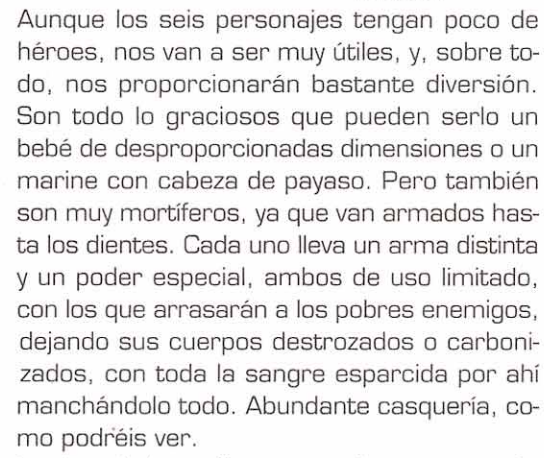
Sobre todo merece la pena jugar a dobles, cooperando en la masacre, porque de todos es sabido que en pareja las cosas salen mejor, sobre todo cuando con tus balas no puedes herir a tu compañero. En cuanto a si es adictivo o jugable, o si os vais a divertir jugando con él, me remito a la siguiente pregunta. ¿Os habéis aburrido alguna vez con un arcade? Pues hala, a disfrutar, las suficientes –¡Ja!– tres vidas por partida.

C.S.G.

***LO BUENO:* La posibilidad de acercar o alejar la pantalla de acción con respecto a nuestro personaje, junto a la componente sangrienta que tanto gusta a nuestro lado malvado.**

81

***LO MALO:* Al estar los decorados en perspectiva, hay ángulos ciegos en los que no se ve ni nuestro personaje ni los enemigos. Además, las balas se acaban con una rapidez endiablada.**





ASSAULT RIGS

El juego del futuro

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La andanada que nos ha lanzado Psygnosis de «WipE' Out"», «Destruction Derby» y «Assault Rigs» ha hecho tres de tres impactos, porque este último está en la línea magistral de los dos anteriores. Es tan simple como sofisticados son los demás, y por ello tiene mucho más mérito, ya que es igual de adictivo.

El concepto del arcade 3D se rebaja al exponente más simple en este «Assault Rigs», en el que los decorados se quedan en meras formas geométricas decoradas con fondos multiformes y multicolores. No es accidental, sino que se ha querido dotar al juego de una sencillez ambiental digital parecida a la del famoso juego de la película «Tron».



Los mundos que componen este juego son creados uniendo estructuras geométricas sencillas como pirámides y cubos para crear enrevesados laberintos con rampas, pasadizos, ascensores y otras peculiaridades que se descubren a medida que se juega con él. Y para hacer más agradable el juego a la vista y dar más cuerpo y solidez a los decorados, se han empleado texturas y dibujos que realzan la perspectiva 3D del jugador.

3D y 2D, ya que jugando a «Assult Rigs» disponemos de cuatro vistas distintas desde el exterior de la nave –trasera 3D, alejada 3D, frontal 2D y superior 2D– y una desde el interior que nos hace partícipes de la máxima jugabilidad.

¿Y del juego, qué? Pues nosotros manejamos un tanque futurista que tiene que encontrar la salida de un nivel, que no se activará hasta que no hayamos recogido una serie de gemas diseminadas por el mismo. De igual modo estarán dispersos enemigos a tutiplén, tanto móviles como fijos, y contenedores de armas –hay 7 distintas– que podremos recoger tras dispararlos.

La realización del vehículo es admirable, totalmente coherente, pues se balancea con el terreno, se escora y vuelca, salta y rebota por acción del impacto, o varía su



trayectoria cuando toca en una pared. Como aspecto curioso tenemos que, al cambiar de arma, se produce un morphing en la forma exterior del tanque, adecuándose al nuevo arma.

Es admirable la continuidad con que se desarrollan las partidas y la progresiva dificultad de los escenarios, ajustada al máximo, lo agradable que es de manejar, y lo buena que es la orientación a pesar de carecer de mapa. Todos los niveles tienen su "truquillo" y sus trampas, y sus zonas curiosas, por lo que el "pique" con el programa para pasar de nivel está asegurado.

Denotar también que se pueden jugar las partidas entre dos jugadores, aunque sea necesario un "link cable" y dos PlayStation.

Y dos aspectos preciosos del juego: la música y la intro, dignos de ser contemplados.

En definitiva, otra buena muestra de lo bien que combinan Psygnosis y PlayStation. ¿Por qué será?

C.S.G.



LO BUENO: *Lo bien realizados que están los niveles, repletos de trampas y curiosas zonas que requerirán toda nuestra habilidad. Todo con una dificultad muy compensada.*

85

LO MALO: *Lo realmente escondidas que están algunas gemas, lo que provoca que si no vamos con mucho cuidado pasemos cerca de ellas y no las recojamos.*

La experiencia de vuelo más realista jamás conseguida a bordo de un F-18



Black Knight: Marine Striker Fighter



Increíble facilidad de control. Misiles guiados con videocámaras, enviando información al avión.



Insuperables efectos de sonido, voces, música y gráficos 3D en alta resolución.



Más de 50 misiones. Revisión de la misión en formato tipo vídeo.



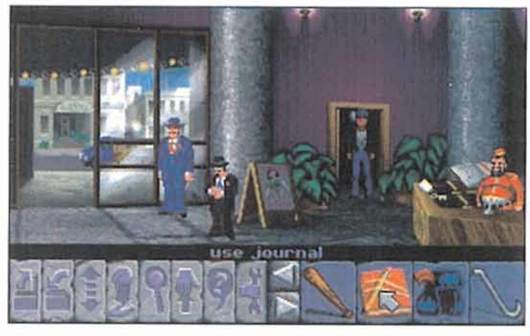


Distribuye: **Friendware**
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

El origen de la aventura

RENEGADE
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA





Entre las últimas maravillas de la tecnología que incor- poran la alta resolución, la renderización y demás innovaciones portentosas, aparece de vez en cuando un programa que parece sacado del pasado, con unas características que hacen pensar que ha sido creado hace cinco o seis años; esto es lo que ocurre con esta aventura gráfica.

A raíz de esta afirmación, lo normal hubiera sido que sometiéramos al programa en cuestión a la más feroz crítica. Sin embargo, «Flight of Amazon Queen» se salva de este aparentemente inevitable destino. Es una aventura media que resulta notable en uno de los aspectos más significativos de toda aventura gráfica: el argumento.

Sin embargo, en los aspectos técnicos, tales como los gráficos y el sonido, el resultado es bastante decepcionante. Estamos ante un programa si no impresentable para los tiempos que corren, sí al menos mediocre. Aunque es de justicia decir que el diseño gráfico de las más de cien localizaciones es variado y correcto –en cuanto al grado de elaboración, detalle y efectos del color–, la resolución está en 320x200 y no debemos olvidar que lo que se lleva son los 640x480 de la SVGA.

En cuanto al sonido, se limita a unas melodías de acompañamiento que sólo gustarán a los amantes del blues y unos efectos de sonido tan escasos como poco creíbles.

Las hoy imprescindibles secuencias animadas que enlazan los distintos capítulos del desarrollo están poco conseguidas para los estilos actuales. Como veis, cualquiera diría que ésta es una de esas aventuras que surgió justo después de las primeras producciones de LucasArts, a las que, por cierto, se "parece" bastante.

Pero fue el increíble nivel de adicción de aquellas aventuras gráficas las que convirtieron al género en el preferido de los usuarios de PCs y en el más prolífico de la historia, situación que se sigue manteniendo en el presente. Y pese a que, como decimos, «Flight of Amazon Queen» está algo desfasada técnicamente hablando, su argumento y desarrollo atrapan al jugador como la mejor aventura clásica.

La acción se sitúa en el último año de la década de los 50. El protagonista es Joe King, el típico personaje que se cree autosuficiente y capaz de todo. Su tarea es, en principio, de lo más tentadora: transportar en su hidroavión a Faye Russel, –una despampanante actriz–, hasta la selva del Amazonas, donde se deben dar las primeras vueltas de manivela a su próximo proyecto cinematográfico. Pero un "ilustre" competidor, Anderson, se le adelanta y deja a nuestro héroe encerrado en su habitación del hotel.

Éste es el momento en que nos toca a nosotros empezar a desempolvar el libro de las artes aventureras. A través del famoso menú de iconos-acción, debemos escapar en primer lugar del hotel y, posteriormente en el Amazonas, enfrentarnos a las consabidas mujeres guerreras y a un científico cuyo cerebro deja bastante que desear en razonamientos lógicos, pues pretende quedarse el mundo para él solito.

Entremedias hay escenarios tan típicos como un templo, más de cuarenta personajes con los que conversar a través del sistema de frases opcionales, un guión bastante ingenioso con pequeños toques de comedia ácida y un desarrollo cuya calidad provoca una tremenda adicción, como siempre que hay que rescatar a una bella mujer.

A.T.I.

***LO BUENO:** Un guión picante y un desarrollo tan interesante como extenso gustarán a los incondicionales del género.*

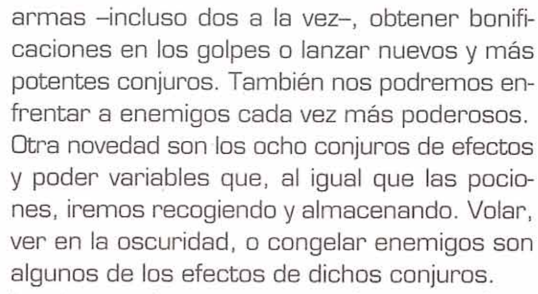
71

***LO MALO:** Hay que ser un auténtico empedernido de las aventuras gráficas o haberse acabado ya todas las que son superiores en los aspectos técnicos, y son muchas, dado que este es el único punto si no negativo, sí sólo suficiente del programa.*

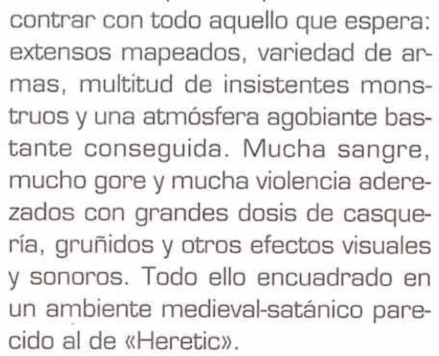
WITCHAVEN

Tras los pasos del maestro

CAPSTONE/INTRACORP
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE







Cuando Capstone compró el engine de creación de juegos 3D a 3D Realms para crear su «Doom» particular, hicieron una buena inversión que ahora se ve plasmada en «Witchaven». Pero no basta con tener la herramienta con que se hizo «Terminal Velocity» para crear un juego mejor que «Doom». Si querían superar al maestro, no lo han conseguido, pero han aprendido.

Cualquier amante de este tipo de arcades va a estar en su salsa, puesto que se va a encontrar con todo aquello que espera: extensos mapeados, variedad de armas, multitud de insistentes monstruos y una atmósfera agobiante bastante conseguida. Mucha sangre, mucho gore y mucha violencia aderezados con grandes dosis de casquería, gruñidos y otros efectos visuales y sonoros. Todo ello encuadrado en un ambiente medieval-satánico parecido al de «Heretic».

Nuestro "caballero" dispone de hasta diez armas de época que irá consiguiendo según avance, al igual que diversos objetos y bonus tales como armaduras, pociones, amuletos y demás parafernalia medieval. Los objetos son de muy variados usos, y entre ellos, las pociones nos recuperarán la vida, combaten el veneno o nos hacen inmunes al fuego. La libertad de movimientos se extiende a la de saltar, agacharse, mirar arriba y abajo, correr y volar. Hasta ahora nada nuevo.

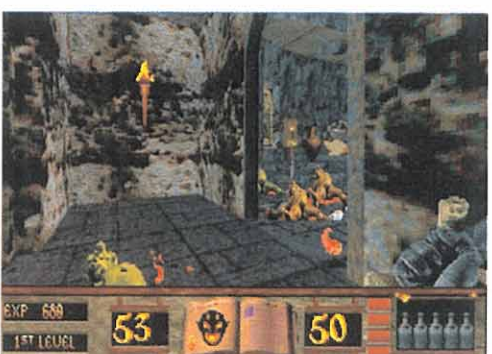
Lo novedoso es debido a la introducción de retazos de aventura y rol que aportan aires de originalidad. Según avancemos en el juego iremos ganando experiencia que será determinante para usar con éxito nuevas armas –incluso dos a la vez–, obtener bonificaciones en los golpes o lanzar nuevos y más potentes conjuros. También nos podremos enfrentar a enemigos cada vez más poderosos. Otra novedad son los ocho conjuros de efectos y poder variables que, al igual que las pociones, iremos recogiendo y almacenando. Volar, ver en la oscuridad, o congelar enemigos son algunos de los efectos de dichos conjuros.

Las armas tienen características específicas como el número de puntos de daño que provocan. Las dejan caer nuestros enemigos o bien se esconden en cofres y barriles, además, se van desgastando con el uso. Salvo los arcos, las demás requieren habilidad por nuestra parte para dar el golpe preciso cuando el enemigo esté a la distancia oportuna, y antes de que él nos sacuda a nosotros.

Si vuestra máquina es un 486, deberéis conformaros con jugar a la versión VGA del juego, de calidad gráfica pobre, aunque bastante jugable; pero si sois afortunados poseedores de un Pentium disfrutaréis con la versión SVGA, que despliega una capacidad gráfica aceptable y crea un buen ambiente de juego, pero con detalles desafortunados como los movimientos de los monstruos y cierta confusión en los escenarios al no estar muy bien conseguido el efecto de luz y oscuridad.

Los sonidos y la música son capaces de exaltar al más tranquilo. En cuanto a las opciones, hay varios niveles de dificultad que influyen en la resistencia de los monstruos, y existe la posibilidad de eliminar la violencia gráfica. También se puede jugar en red y por modem. Capstone ha conseguido un juego por encima del nivel que mantenía últimamente, pero que tampoco pasará a los anales de la historia. A pesar de ello, entretiene.

C.S.G.





LO BUENO: ***Detalles como que nuestro personaje gane experiencia o pueda usar hechizos que aportan algo nuevo a un género ya de por sí muy saturado.***

79

LO MALO: ***El comportamiento de los enemigos, en general, demasiado aleatorio, junto con sus movimientos, muy poco naturales.***

NAVY STRIKE

ROWAN
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

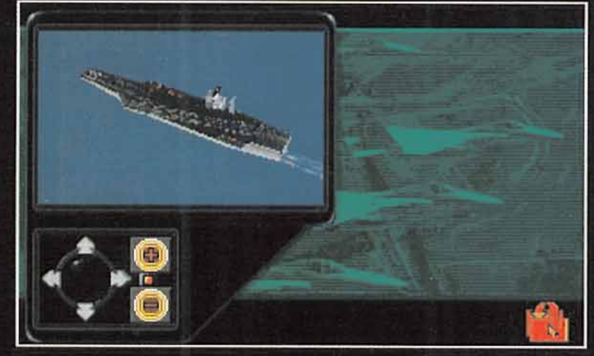
POCAS VECES SE DA UN HECHO COMO EL QUE HA OCURRIDO ESTE MES: LA APARICIÓN DE DOS SIMULADORES CON UN PARENTESCO POCO FRECUENTE. SON HERMANOS, PUES AMBOS HAN NACIDO FRUTO DE LAS ENVIDIABLES MENTES DE LOS PROGRAMADORES DE ROWAN. OS ESTAMOS HABLANDO DE ESTE «NAVY STRIKE» Y DE «AIR POWER», DEL QUE TENÉIS UN COMENTARIO EN ESTE MISMO NÚMERO.

Y como buenos hermanos, las similitudes entre ambos son enormes: teclas de control y vistas prácticamente idénticas, excelentes gráficos en alta resolución, un grado de realismo sensacional, y la novedad de no limitar la acción del jugador al pilotaje, ya que añaden un importante factor estratégico que supone toda una revolución en un género en el que echábamos de menos estas novedades.

Pero hay una serie de factores que nos inclinan a afirmar que el programa es muy loable y se merece, que les recomendemos a los adictos al género que no se lo pierdan:

En primer lugar, el hecho de que hoy en día exista un simulador de vuelo como «Navy Strike», con unos gráficos en SVGA que son una verdadera maravilla. Nos hemos quedado alucinados viendo todo lo que va apareciendo en la pantalla, todo ello empleando un grado de texturización soberbio.

En segundo lugar, lo prodigiosa que es la fiel y detalla representación, tanto interior como exterior, de los cazas que podemos pilotar –el F/A-18E y el F-22–, o sólo la externa, si hablamos de los numerosísimos aviones del enemigo –los diferentes MIG, el SU 27 o el Bear, e incluso aviones civiles como el A300 de Airbus o diversos Jets–.

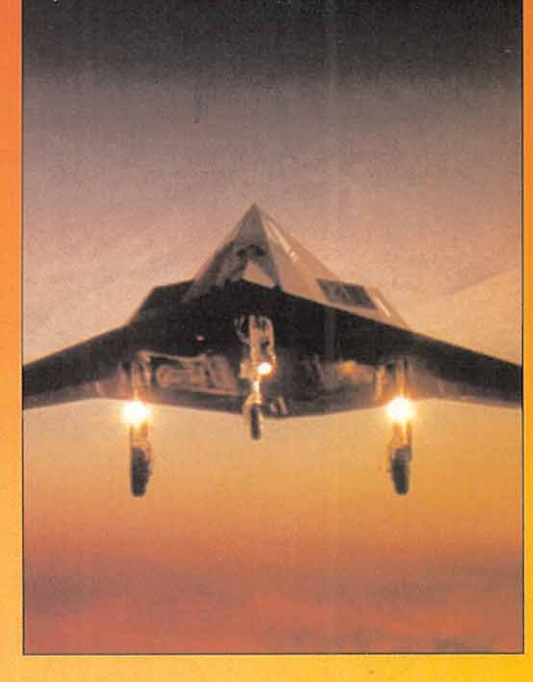


Simulación TOTAL

En tercer y último lugar, el grado de realismo en el pilotaje –casi insoportable–, tanto en lo referente a los sistemas de control, navegación, armamento y representación de la cabina, como en el comportamiento del aparato ante las cambiantes circunstancias meteorológicas. No hay que olvidarse tampoco de la espectacularidad que suponen las vistas









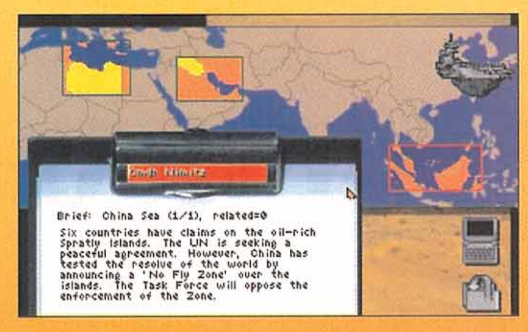


exteriores, ya que nos permiten contemplar la acción desde cualquier lugar imaginable. Afortunadamente, todo esto es de lo más normal, y quizá los que tengáis juegos como «US Navy Fighters» penséis que ya os hace falta algo más para motivaros a llevar a cabo la difícil tarea de vaciar los bolsillos.

PILOTO Y ALMIRANTE

Y ese "algo más" que se suma al disfrute de pilotar un avión con el grado de realismo que permiten los PCs –con un Pentium por corazón, claro–, es lo que tienen «Air Power» y este «Navy Strike». En el primero teníamos que colocarnos al mando de una nación ficticia comandando grupos de dirigibles en el glorioso pasado de la 1ª Guerra Mundial. En el segundo, todo se actualiza a nuestros tiempos, y tenemos bajo nuestro mandato toda una flota de portaaviones para cumplir la más difícil misión: mantener la paz y el control en cualquiera de los territorios de Libia, el Golfo Pérsico o el Mar de China –que destacan tanto por su belleza como por su carencia de estabilidad política–. Vamos, que ofrecen de todo menos tranquilidad a un almirante de una flota perteneciente a la Alianza Atlántica, papelazo que os toca representar a vosotros.

Tras elegir uno de los escenarios, empieza un juego apto sólo para generales curtidos en miles de conflictos armados vividos en los wargames. Si se trata de una acción de comando, tan sólo hay que tratar de llevar a cabo una misión predeterminada profusamente explicada. Pero si optamos por el juego de comandante, más nos vale tener paciencia de santo y cerebro de Bill Gates, porque lo primero que habrá que hacer será obtener información sobre los acontecimientos, y todo a través de diversas fuentes: TV, servicio de inteligencia, informes de satélites, etc.





Tras analizar las noticias, y sobre un gigantesco mapa de la zona –por suerte dispone de zoom–, ya hay que empezar a darle caña al coco: qué navíos desplazar y hacia dónde, a quién, cuándo y cómo atacar teniendo en cuenta las fuerzas del enemigo –que pueden ser descubiertas en misiones de reconocimiento–, y si es el momento oportuno para hacerlo habida cuenta de las órdenes de los de arriba –de las que podemos pasar, a riesgo de ser relevados de nuestras funciones si las cosas se tuercen–. Pero, ¡ojo!, no hay que pasar por alto la posibilidad de que el primer paso lo dé el enemigo –es recomendable hacer frecuentes misiones de patrulla para evitar sorpresas–.

Una vez conocido el objetivo, se pasa a planear la misión con vídeos de la zona, órdenes primordiales, composición del escuadrón y asignación de un hombre-ala que nos proteja, Y, tras el despegue desde portaaviones, por fin dejamos tranquilas a las neuronas y ponemos todos los sentidos y los reflejos en alerta máxima ante el combate que nos aguarda, seleccionando en todo momento el mejor arma.

En resumen, lo de siempre, adictos a la juerga aérea, incluyendo, por supuesto, el aterrizaje en esa diminuta pista que es un portaaviones.

Como veis, el titular de "simulación total" no era ninguna exageración; y si «Navy Strike» es un muy considerable programa en la simulación de vuelo, destaca sobre todo por incorporar un desarrollo de estrategia muy atractivo que, aunque al principio parece bastante complicado, con la práctica nos va atrapando casi más que la propia acción del combate.

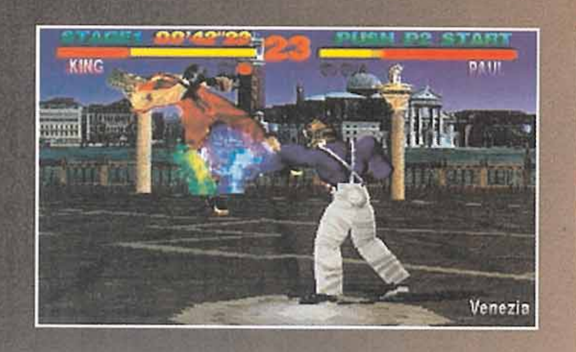
Tan sólo se le puede reprochar unos efectos de sonido pasables, ya que no soporta las posibilidades que ofrecen las tarjetas de dieciséis bits, como la Gravis UltraSound o la SoundBlaster AWE 32, y se han limitado a la Adlib y la SoundBlaster de ocho bits.

A.T.I.

LO BUENO: Excelente unión de simuladores de combate marítimo y aéreo: acción y estrategia unidos, y con gran calidad en ambas facetas.

90

LO MALO: Algo anticuado en los efectos de sonido que, aunque son aceptables al ser digitalizados, son de ocho bits.



TEKKEN

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



AL FIN, LLEGÓ HASTA NOSOTROS EL BEAT'EM UP MÁS EXCELSO DE PLAYSTATION. LA JOYA DE LA CORONA DE NAMCO, QUE RECIBIÓ EL HONOR DE SER EL PRIMER PROGRAMA DISEÑADO SOBRE LA BASE ARCADE DEL SYSTEM 11, "ADAPTACIÓN PROFESIONAL" –CURIOSA EXPRESIÓN, PERO ILUSTRATIVA– DE LA MÁQUINA DOMÉSTICA AL ÁMBITO DE LOS SALONES RECREATIVOS.



«TEKKEN» LLEGA, ARRASANDO, PARA RECLAMAR UNO DE ESOS PUESTOS TAN CAROS EN EL OLIMPO DE LOS JUEGOS. Y, SIN DUDA ALGUNA, TODO INDICA QUE NADIE SE LO VA A PODER NEGAR.

La última joya de Namco

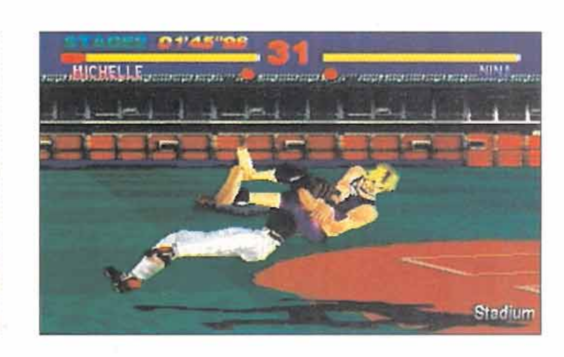


Cuando la máquina de Sony era ya algo más que un proyecto, y la noticia de que Namco se había convertido en el fichaje número uno de la multinacional nipona, en asunto de compañías de apoyo a PlayStation, todos empezamos a relamernos y a frotarnos las manos.
Las primeras conversiones de juegos, como «Ridge Racer», a formato doméstico, ya confirmaron ese pálpito de calidad que todos sentimos al escuchar los primeros rumores sobre estas adaptaciones. Pero, lo que muy pocos podíamos llegar a sospechar, es que el camino inverso era otra de las posibilidades derivadas de ese acuerdo entre Sony y Namco.
Y así, casi sin avisar, llegó «Tekken» para confirmarlo. Versión doméstica –en Japón, primero, y por fin en España– y máquina recreativa al alimón. Y, ¡ah, sorpresa!, ambos eran idénticos. ¿Idénticos? Sí, exactos.
El chipset del System 11 se basa en arquitectura PSX, lo que resuelve el enigma. Y,











con todo esto, ¿qué queremos decir? Muy simple. Que eso tan manido de "es como tener una máquina recreativa en el salón de tu casa", es ahora más cierto que nunca. Algo que puede ir dando una idea de la calidad que atesora este genial compacto.

LA LUCHA. EL GÉNERO

Cuando aparece un nuevo sistema de entretenimiento en el mercado, se suelen correr pocos riesgos con los primeros títulos que se desarrollan para el mismo, por parte de cualquier compañía. Un paso en falso, en el soft, puede significar echar por tierra años de trabajo e investigación. Quizá esa sea la razón de la criba que ha realizado Nintendo entre las compañías, de cara al éxito de Ultra 64, y posiblemente, la razón de que «Virtua Fighter» fuera el primer CD de Saturn –no penséis otra cosa, porque las casualidades, en este mundillo, no existen–.

Y un género que suele dar buenos frutos, a poco que el producto posea una calidad digna, es la lucha –de los coches y el fútbol, nos ocuparemos en otro momento–. Así, la extrañeza inicial al conocer que, ya que estamos con PlayStation en danza, el primer CD de Takara, «Toh Shin Den» –valga como ejemplo–, era un beat'em up, deja paso al pensamiento de "bueno, era lógico".

Por eso, tampoco era de extrañar que Namco acabara lanzando algo como «Tekken» –como no lo es, el bombo que se le está dando en medio mundo, antes de su lanzamiento, al «Killer Instinct» de Ultra 64–.

Pero lo bueno de todo es que Namco no se ha conformado con un producto de calidad "digna". Ni mucho menos. Donde otros juegos de lucha acaban –con permiso de los otros juegos de lucha–, «Tekken» no hace sino iniciar su grandioso espectáculo.

***LO BUENO:* Sin duda, el conjunto. «Tekken» forma un todo excepcional. Un juego de lucha, con todo lo que eso implica.**

93

***LO MALO:* Encontrar algo malo no es sencillo. Complicado está el tema, sí señor, muy complicado...**

LA EXPERIENCIA

Namco no ha llegado hasta donde está por casualidad. «Tekken» es la mejor prueba. ¿Qué se le puede exigir a un beat'em up? ¿Calidad gráfica? ¿Jugabilidad? ¿Variedad y cantidad de luchadores y estilos? Seamos más exigentes. Pidamos, por ejemplo, un entorno 3D cuasi real, plagado de polígonos texturados por doquier. Pidamos, también como ejemplo, que la perspectiva de juego no varíe siempre de manera automática, sino también manual. Seamos más retorcidos, y exijamos, sólo por ejemplo, que la velocidad de la acción alcance los 30 fps... ¿Perdón? ¿Polígonos que desaparecen? No, de eso no usan en Namco.

Sí, sí, sí. Ya sabemos que un grado elevado de calidad técnica no hace a un juego –aunque ayuda, eso sí–. Sí, claro, está la diversidad de opciones –modo versus, campeonatos, combates únicos...–.

Y, sí, están –afirmación–.

Y también está, por ejemplo –sigamos con los ejemplos, venga–, la posibilidad de que al acabar con los luchadores que la máquina ofrece al usuario como protagonistas de la acción, no nos encontremos con uno, ni dos siquiera, sino un número exagerado de los temidos y amados enemigos finales, capaces de poner las pilas al jugador más capacitado, sin apenas darnos cuenta.

O también están las secuencias cinemáticas. Render que alegra los ojillos del esforzado usuario, al comienzo y fin del juego. O esa banda sonora que pone los pelos de punta. O los lujos que se han marcado, como el de ofrecer simultáneamente la acción por marcadores electrónicos simulados, en alguno de los escenarios de los combates...

LA CONCLUSIÓN

Haciendo un símil, «Tekken» aparece ante los ojos del asombrado jugador como una partitura –cualquiera– de Mozart. Su belleza y perfección se basan en la fragilidad de un todo diabólicamente calculado. Una sinfonía de gráficos, color, sonido, jugabilidad y adicción. Interpretarla de forma magistral no es sencillo. Intentad cambiar una sola nota, y toda la estructura se desplomará.

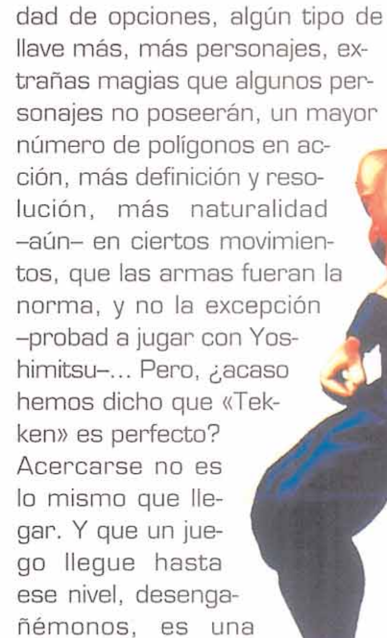
¿Es «Tekken» el juego de lucha perfecto? Evidentemente, no.

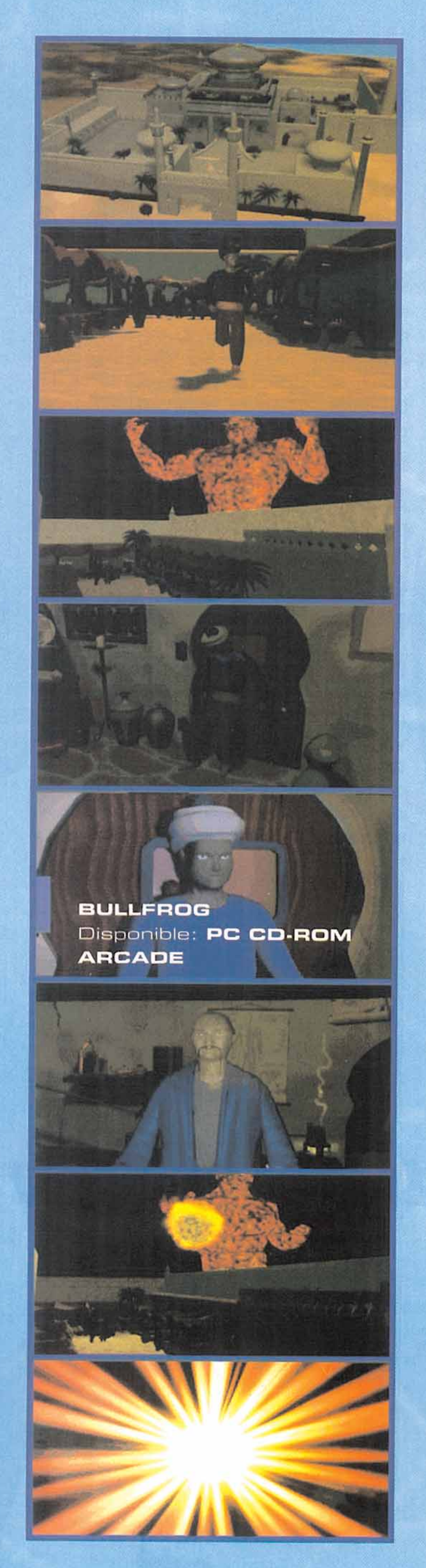
No existe el juego perfecto.

No existe un programa capaz de satisfacer las exigencias de todo usuario.

Muchos echarán en falta una mayor variedad de opciones, algún tipo de llave más, más personajes, extrañas magias que algunos personajes no poseerán, un mayor número de polígonos en acción, más definición y resolución, más naturalidad –aún– en ciertos movimientos, que las armas fueran la norma, y no la excepción –probad a jugar con Yoshimitsu–... Pero, ¿acaso hemos dicho que «Tekken» es perfecto? Acercarse no es lo mismo que llegar. Y que un juego llegue hasta ese nivel, desengañémonos, es una utopía...

F.D.L.





BULLFROG
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE





Magic Carpet 2

NETHERWORLDS

EL GRAN ÉXITO QUE SUPUSO PARA BULLFROG «MAGIC CARPET», NOMBRADO INCLUSO JUEGO DEL AÑO EN PAÍSES COMO UK Y ALEMANIA, CONDICIONÓ SIN DUDA LA APARICIÓN DE UNA SEGUNDA PARTE, PERO TAMBIÉN PUSO EL LISTÓN DE EXIGENCIAS MUY ALTO ANTE LAS INEVITABLES COMPARACIONES. PERO, ¿PARA QUÉ NOS VAMOS A ENGAÑAR? «MAGIC CARPET 2» ES MEJOR QUE SU PREDECESOR, POR VARIEDAD Y CANTIDAD DE ASPECTOS, CON LO QUE EL OBJETIVO PRIMORDIAL ESTÁ CUMPLIDO. EL INFLUJO DE LAS NETHERWORLDS ARRASTRARÁ A TODOS LOS FANS DE «MAGIC CARPET», Y QUIZÁS A ALGUNOS MÁS.

EL VUELO CONTINÚA







El hecho de anteponer al 2 un título que ya ha sido un éxito, ayuda bastante al nuevo, pues predispone al usuario, pero también es un handicap para el juego, al que se le va a pedir más. En esto pensábamos cuando arrancamos «Magic Carpet 2» por primera vez. Para alivio nuestro, no salimos defraudados, pues fuimos muy bien recibidos por una intro de calidad, con voces incluidas, que nos ponía en antecedentes.

Resulta que un malo malísimo se había despertado con el día juguetón y no se le ocurrió otra cosa que dedicarse a hacer la vida imposible a sus vecinos. Y como entre ellos nos encontramos nosotros, eso no se puede consentir. Por tanto, y tras recibir el aleccionamiento del maestro, nos pusimos manos a la obra para devolver al demonio al lugar al que pertenece. Y sin más dilación, pusimos rumbo a Netherworlds.

UN MUNDO EN UN CD

Vissiluth, pues éste es el nombre del malvado, nos tiene preparados 25 mundos donde nos las veremos con sus numerosas huestes, en las que hay lugar para todo tipo de monstruos, que contabilizan un total de 20 tipos de enemigos distintos. Eso sin contar a los siete siervos del demonio que encontraremos en algunos de los niveles.

Pero claro, no están todos juntos esperando a que vayamos a por ellos a darles brasa, hay que encontrarlos... y luchar con ellos uno por uno; ya se sabe, divide y vencerás, pues todos de golpe se nos atragantarían. De este modo, comenzando por el primer nivel, concebido como una especie de tutorial básico para adquirir las habilidades necesarias, dimos el primer paso de una larga caminata. Perdón, vuelo.

Claro, porque para quien no lo sepa, seguimos teniendo nuestra alfombra voladora como eficaz montura para poder llegar a cualquier lugar. También es cierto que algunos de los variadísimos escenarios 3D que forman «Magic Carpet 2» serán una dificultad añadida, pues, además de los paisajes similares a los que ya conocemos, hay escenarios nocturnos y otros que nos obligarán a meternos por pasadizos y subterráneos. Aumentan los enemigos, los niveles y su complejidad, y también lo deberían de hacer las armas para enfrentarnos a ellos. Y así es. Los 25 hechizos de que disponemos se ven engrosados por algunos tan poderosos que crean terremotos, temblores o torbellinos. Estos hechizos los iremos consiguiendo a medida que recojamos las ánforas que los contienen, que suelen estar escondidas la mayoría de las veces y bien custodiadas siempre. La magia es fundamental y muy importante.

EMPEZARON SIENDO DIOSES

En 1983, Les Edgar y Peter Molyneux, unos jugones empedernidos, fundaron Bullfrog creando programas de gestión para el Commodore Amiga. Poco tiempo después, decidieron hacer su primer juego inspirándose en las ideas de los programas de negocios, y nació «Populous». Este juego nos convertía en dioses en lucha por el dominio de un pequeño mundo a través del control de los hombres que en él habitaban. El concepto de juego de estrategia de «Populous» no tenía precedente comercialmente, pero fue todo un éxito publicado en 20 formatos, obteniendo con todos ellos ganacias millonarias que lo elevaron a la categoría de clásico. Su fama fue tan notable que incluso se llegaron a realizar torneos en la TV japonesa.



«Populous» fue la piedra filosofal de Bullfrog, y, a partir de las ganacias conseguidas con el juego, la compañía fue de éxito en éxito a pesar de no ser muy prolífica en lanzamientos a lo largo de su dilatada historia.

Después de este primer afortunado juego, vinieron «Powermonger», «Populous II», «Syndicate» y «Theme Park», culminando con «Magic Carpet», su fenomenal andadura como compañía independiente, ya que en este punto pasó a formar parte de la poderosa Electronic Arts. El ultrapremiado «Magic Carpet» ha dado pie a una mejor secuela «Magic Carpet 2» y al juego de carreras «Hi-Octane».

Poco a poco, con el tiempo, aumentan su ritmo de lanzamientos sin rebajar la calidad de los mismos, lo que se pondrá de manifiesto en su próximos títulos: «The Indestructibles», «Dungeon Keeper», «Syndicate 2», «Gene Wars», «Theme Hospital» y «Creation», cuyo ámbito se extenderá tanto al PC como a las nuevas máquinas.



EL MANÁ DE LA ADICCIÓN

El mapa que forma los Netherworlds es bastante grande, dividido en partes que se recorren consecutivamente, pero a las que también es posible volver. Cada uno de esos 25 niveles está estructurado en una serie de misiones que hay que realizar en orden antes de volar hacia la salida. El programa nos mantiene informados del objetivo en cada instante a través de una serie de mensajes. Por supuesto, seguimos contando con la inestimable ayuda de un detallado mapa de la zona que nos da posiciones claves.

El maná es el componente base para realizar nuestros hechizos, base de nuestro poder, pues con ellos atacamos a los enemigos y construimos los castillos donde almacenarlo. Todo un ciclo. Mediante el hechizo Poseer, además de hacer nuestras las bolas de maná que dejan las criaturas al morir, también podremos poseer a los habitantes de Netherworlds.

En «Magic Carpet 2» se le ha dado aún más importancia a los aspectos que generan el ambiente del juego. Se ha introducido más variedad en los decorados, dotándolos de una mayor calidad gráfica –VGA y SVGA–.

Han ampliado también el uso de los efectos de sonido con las voces digitalizadas que nos encargan las misiones. La música de tono oriental sigue siendo igual de genuina.

Es tan jugable como «Magic Carpet», pues es igual de rápido y de manejable, aunque con ratón y teclado a la vez, si no disponemos de joystick o dispositivo de realidad virtual como I-Glasses o VFX-1, que también soporta. Además, todos los textos están en castellano y pueden jugar hasta 8 jugadores en red.

Por tanto, Bullfrog ha realizado este juego mejorando bastante la primera parte y ofreciéndonos una mayor variedad y novedades, pero manteniendo inalterable su trepidante acción. ¿Será éste el inicio de una nueva saga?

C.S.G.

***LO BUENO:* No hay ni un momento de descanso desde que nos subimos a nuestra alfombra hasta que completamos el mundo. La acción es constante y total, y mantiene una agradable tensión escénica.**

86

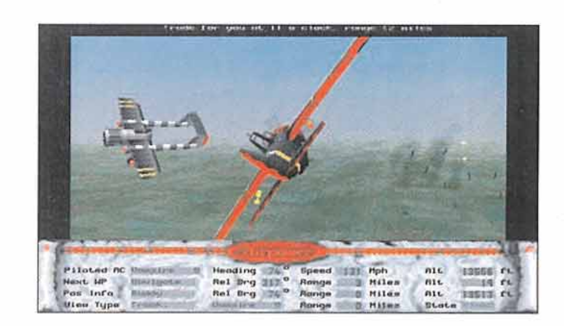
***LO MALO:* Que sea tan tremendamente parecido a «Magic Carpet». Pero, ¿se podía esperar otra cosa de una segunda parte de un juego tan bueno?**



EL F-14, F-15, F-117, B-17, EL SOPWITH, STUKA, CERO... SON ALGUNOS NOMBRES QUE IDENTIFICAN A APARATOS MÍTICOS DE LA AVIACIÓN MILITAR SEPARADOS EN EL TIEMPO, PERO UNIDOS POR LA INFORMÁTICA EN GLORIOSOS SIMULADORES DE VUELO QUE NOS PERMITEN PILOTARLOS Y RECORRER TODA LA HISTORIA DEL COMBATE AÉREO...

AIR POWER

ROWAN / MINDSCAPE
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR



Todos estos modelos, y muchos más que han destacado o aún destacan en la aeronaútica militar, incluyendo a los helicópteros, tienen su correspondiente simulador. Pero nos faltaba algo; los famosos dirigibles o zeppelins, auténticos gigantes voladores de vital importancia durante la 1ª Guerra Mundial. Y ha tenido que ser Rowan, que ya demostró sus conocimientos sobre este primer gran conflicto en «Dawn Patrol», la compañía que ha creado un simulador que recrea a la perfección estas fortalezas aéreas. Con «Air Power» nos ofrece gráficos en alta resolución y la novedad de unir a la acción del combate una importante dosis de estrategia tanto militar como política.

PRIMER CONTACTO

Pero como no es la primera vez que en simuladores de vuelo la ansiedad por surcar los cielos me lleva a ser derribado nada más despegar, actúo con cautela y empiezo por las misiones de entrenamiento antes de lanzarme al prometedor modo de campaña real.



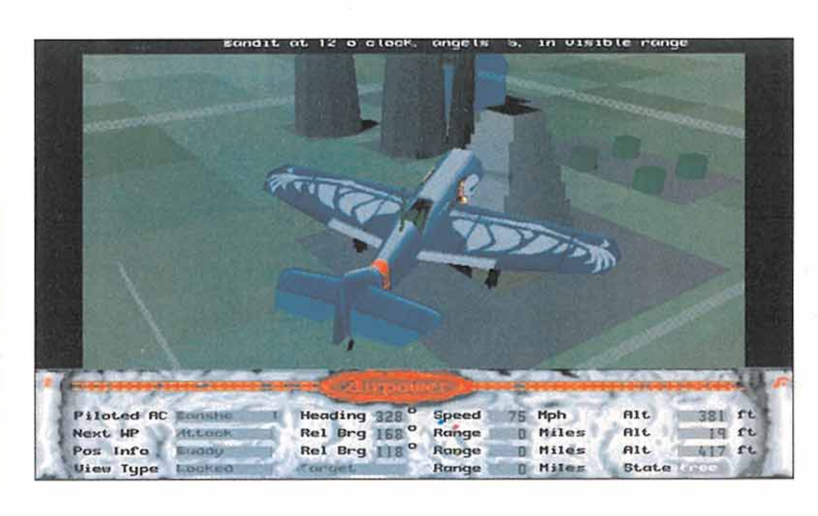
Lo primero que vislumbro es una flota de dirigibles a la una. Según me voy aproximando a ella, percibo la sobresaliente calidad gráfica de este simulador. La alta resolución obra maravillas, y estas enormes máquinas voladoras aparecen ante mis ojos con un grado de detalle y realismo auténticamente asombroso. Se puede distinguir perfectamente sus luces de posición, las ventanas y escaleras de sus panzas metálicas, incluso se puede apreciar la rugosidad de las telas del globo.



Decido descender para descubrir qué hay bajo esa capa de nubes –de las más realistas que he visto hasta ahora–, y tras la consiguiente perdida de visión mientras la atravieso, veo una superficie terrestre



Colosos aéreos





magníficamente recreada que, a base de un mapeado de texturas muy recargadas, casi parece una digitalización de un terreno real con sus pueblos, bases militares, granjas, franjas de cultivo, etc. Es una auténtica gozada sobrevolar estas campiñas totalmente virtuales.

Como ya me empiezo a cansar de que los hierros de la cabina entorpezcan mi visión, pruebo tanto a cambiar la orientación desde el interior, como las vistas exteriores, tan numerosas como espectaculares gracias al zoom y a la rotación horizontal o vertical. No hay que olvidar otras cámaras, como la que parece ir acoplada a la bomba lanzada, la que registra el momento del impacto, otra que muestra al enemigo –sea terrestre o aéreo–, la que se mueve a una velocidad vertiginosa hasta encontrarse con mi aeroplano... Llega un momento en el que parece que las teclas que activan las vistas no van a acabarse nunca.

Los efectos de sonido elevan aún más la sensación de realismo que provocan los gráficos y la fidelidad del manejo y comportamiento del aparato. El ruido de los motores, de las pasadas, de las ráfagas y demás sucesos audibles, parecen digitalizados de las películas del "Barón Rojo". Y ya que hablamos de películas, hay que destacar la posibilidad de ver las repeticiones del momento en que hayamos activado la opción de filmación durante el combate, contando con impagables ventajas como la cámara lenta y la pausa perfecta, que revelan la espectacularidad de los derribos –los aviones se desintegran en multitud de piezas, con las que debemos evitar colisionar si no queremos pasar apuros–.

UN DESARROLLO ATRACTIVO





Si la calidad gráfica y sonora de «Air Power» está en la onda de lo que afortunadamente empieza a ser habitual en el género, donde de verdad sobresale y tiene su mayor atractivo es en su concepción del modo de campaña. No se trata sólo de batallas aisladas o correlacionadas en una carrera militar, no. Asumimos el papel de duque de una de las cuatro provincias que componen el reino imaginario de Karanthia, un inmenso territorio con más de cien pueblos. Todo ello, además, con una variada tipología topográfica y unos muy diferentes y excelentemente representados estadios climáticos. Y, como no podía ser de otra forma, debemos atacar a las demás en pos de la conquista, y defendernos con el fin de salvar el orgullo nacional.

Tras elegir el dirigible principal de nuestra flota, y que sirve de auténtico portaaviones aéreo, nos lanzaremos a una aventura estratégica, política y militar. Hay dos medios para conquistar un territorio: por la fuerza –así será la mayoría de las veces– o mediante la diplomacia. Tendremos que tomar continuamente decisiones de vital importancia y transmitirlas al primer oficial, el jefe de guerra, y hasta con el ministro de asuntos exteriores. Contamos con espías y una agencia de inteligencia que pueden revelarnos las fuerzas del enemigo; es vital elegir sabiamente a quién, cuándo y con cuántas fuerzas debemos atacar. Tampoco hay que olvidar la vía amistosa, aunque se precisan excepcionales dotes diplomáticas para evitar el conflicto armado. Por medio, además, aparecen mercenarios con un grado de comportamiento bastante variable.

Antes de meternos en nuestro avión y empezar la batalla, podemos, y debemos, memorizar el territorio y objetivos mediante filmaciones, ya que en los enfrentamientos entre flotas de zeppelins se puede llegar a formar tal barullo ante la inmensa cantidad de artefactos voladores que es fácil despistarse de lo realmente importante: destruir la base terrestre de la flota enemiga.

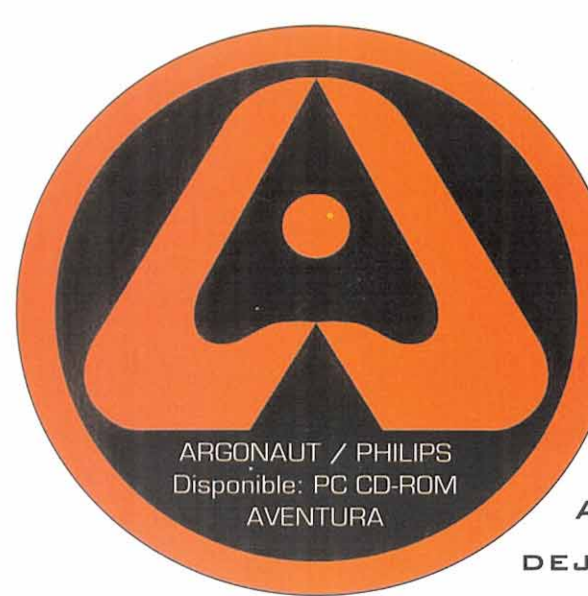
En definitiva, que aunque el papel principal de esta película histórica sigue siendo la simulación aérea, se ha creado todo un universo que aumenta aún más la ya de por sí elevadísima adicción que tienen todos los grandes simuladores, como este «Air Power».

A.T.I.

LO BUENO: ***A parte de contener unos excelentes gráficos en SVGA, los efectos de sonido y el realismo del pilotaje, es más que destacable la mezcla de simulación y estrategia. Todo un reto.***

86

LO MALO: ***Una vez más se demuestra que el Pentium se hace cada vez más imprescindible.***

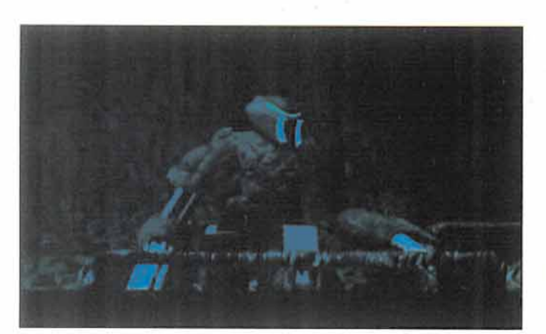


ALIEN ODYSSEY

ARGONAUT SOFTWARE NO DEJA DE SORPRENDERNOS. CON «CREATURE SHOCK» NOS ENSEÑARON LO QUE SIGNIFICABA UNA AVENTURA TRIDIMENSIONAL CON UNOS GRÁFICOS DE QUITAR EL HIPO Y UNA ATMÓSFERA REALMENTE INCREÍBLE. LUEGO VINO «FX FIGHTER», CON SU REVOLUCIONARIA TÉCNICA DE RENDERIZADO "BRENDER". DESPUÉS DE ESTO, TODOS NOS PREGUNTÁBAMOS QUÉ NOS RESERVARÁ ARGONAUT PARA ESTA NUEVA TEMPORADA. PUES BIEN, AQUÍ ESTÁ LA RESPUESTA: «ALIEN ODYSSEY».











Si tenemos que comparar «Alien Odyssey» con alguno de los juegos anteriores de Argonaut, tendríamos que decir que se trata de una mezcla entre «Creature Shock» y «FX Fighter». Nos explicamos. Es una aventura en su concepción general, repleta de escenas cinemáticas, pero con niveles que alternan la aventura pura con el arcade. Hasta aquí, más parecido al «Creature Shock», pero es que, a diferencia de éste, el jugador, en los niveles aventurescos, no tiene una perspectiva en primera persona, sino que puede ver su personaje desde distintos ángulos, muy al estilo de la saga «Alone in the dark». Y ahí es donde encontramos los ingredientes que hicieron de «FX Fighter» una revolución, porque nuestro personaje en «Alien Odyssey» está diseñado utilizando la ya famosa técnica de BRender. En definitiva, parece que los chicos de Argonaut han cogido lo mejorcito de dos de sus producciones más exitosas para elaborar lo que es, sin duda, uno de los mejores ejemplos de evolución dentro del software de entretenimiento.



EN UN PLANETA DESCONOCIDO

Para ponernos en situación, echaremos un vistazo al inquietante argumento en el que nos veremos inmersos.

Una gran nave surca las estrellas. De ella sale un pequeño vehículo espacial en el que viaja nuestro protagonista, en una misión de investigación. Al sobrevolar la superficie de un planeta desconocido, la nave de nuestro amigo es derribada, y cae muerto sobre un espeso bosque, ante la atenta mirada de un extraño ser. El alienígena salva milagrosamente a nuestro personaje, librándole de los ataques de otros extraterrestres que, a bordo de motos espaciales, surcan el bosque. Al momento, los dos personajes se ven envueltos en una furiosa carrera para llegar al poblado más cercano.

Esta primera parte de la historia constituye el primer nivel del juego. En él, controlamos una de las motos –aquí sí, con perspectiva

PRIMOS LEJANOS





Las comparaciones son inevitables. Y es que da la impresión de que aquí tenemos de nuevo al protagonista de «Creature Shock», en persona –a la izquierda podemos ver al protagonista de «Alien Odyssey», mientras que el de la derecha era el héroe de «Creature Shock»–. Con un "look" algo diferente, eso sí: nuevo corte de pelo, ¡y de cejas! Lo más probable es que sean familia. Eso es; el héroe de «Alien Odyssey» debe ser primo de aquel que logró detener el avance de otros extraterrestres en «Creature Shock».
Bromas aparte, existe una gran similitud en el diseño de ambos personajes, como también existe parecido entre ambos juegos en general. Lo que sí es cierto es que «Alien Odyssey» supera con creces a su antecesor, a todos los niveles. ¡A propósito! En «Alien Odyssey» no hay chica a la que salvar. Es una lástima. La protagonista femenina de «Creature Shock» era tan mona...

en primera persona–, y nuestra misión es llegar al poblado sin ser destruidos por el enemigo. Nuestra moto esquiva automáticamente los árboles –en plan «El Retorno del Jedi»– y lo que tenemos que hacer es dirigir el punto de mira de nuestro vehículo hacia los enemigos, a la vez que evitamos sus disparos, así como abrir fuego contra nuestro nuevo amigo. Este primer nivel es súper trepidante, y está repleto de excelentes escenas cinemáticas cuando acabamos con un enemigo o salvamos algún obstáculo.



Al finalizar la carrera por el bosque, llegamos al poblado del alienígena que nos salvó la vida. Allí nos enteraremos de que los Dak –contra los que hemos estado disparando– mantienen al pueblo de nuestro amigo esclavizado. Al final, llegamos a un pacto: nosotros ayudaremos a la raza sometida a librarse del yugo de los Dak y éstos, a cambio, nos porporcionarán una nueva nave para salir del planeta en el que hemos caído.

«ALONE IN THE ALIEN»

Las fases siguientes nos llevarán al interior de algunas de las instalaciones enemigas, para destruir su bunker de comunicaciones y desarmar sus defensas. Esta parte del juego es completamente diferente, ya que vemos a nuestro personaje, y podemos dirigirle para que camine, salte, se agache, dispare, etc., al estilo «Alone in the Dark» o «Bioforge». Presenciaremos mil y una perspectivas imposibles arropadas por unos escenarios tridimensionales impresionantes, mientras nuestro personaje recorre un sin fin de estancias. Estos niveles contienen muchos ingredientes de aventura: recoger objetos –aunque pocos–, manipular terminales enemigas para acceder a zonas reservadas...

LO BUENO: ***¡T-O-D-O!: gráficos impresionantes, sonido alucinante, jugabilidad escalofriante, y todo muy ante, ante, ante.***

95

LO MALO: ***Vale, sí, se parece un poco a «Creature Shock», pero, eso, en realidad, es un elogio.***

V.O. CON SUBTÍTULOS EN CASTELLANO

El concepto global del juego, sigue las directrices marcadas, de nuevo, por «Creature Shock». A modo de película, se va narrando la historia, "interrumpida" por los niveles en los que tomamos parte. El aspecto visual, es, como ya hemos comentado, impresionante –personajes modelados con esmero, acción, explosiones...–, pero no lo es menos la parte sonora: música y efectos atmosféricos y sobrecogedores, con diálogos en inglés,





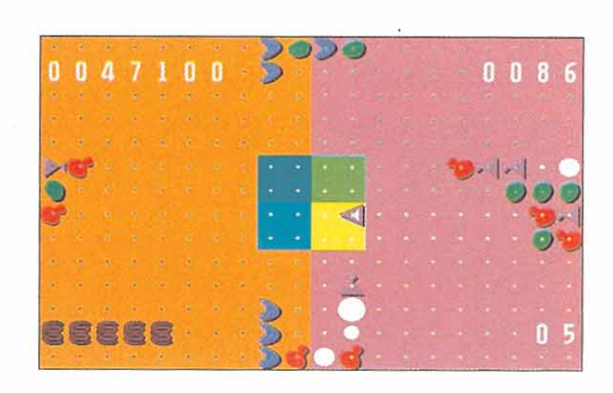
subtitulados en castellano, si así lo queremos. El nivel de dificultad es variable, y tenemos la posibilidad de alterar otros parámetros, como el volumen de la música y efectos, así como el modo de control –el juego soporta ratón, teclado y joystick–.
Pero vayamos ya con algo que seguro que deseáis conocer: ¿hace falta un equipo atómico para disfrutar de «Alien Odyssey»? Bueno, la verdad es que en un DX2 a 66 Mhz con 8 MB de RAM y una unidad de CD de doble velocidad, el juego funciona sin problemas, pero las condiciones idóneas superan esta configuración, y se recomienda un DX4 a 100 Mhz con un CD 4X. Y es que Argonaut evoluciona al ritmo de las máquinas: era de esperar.

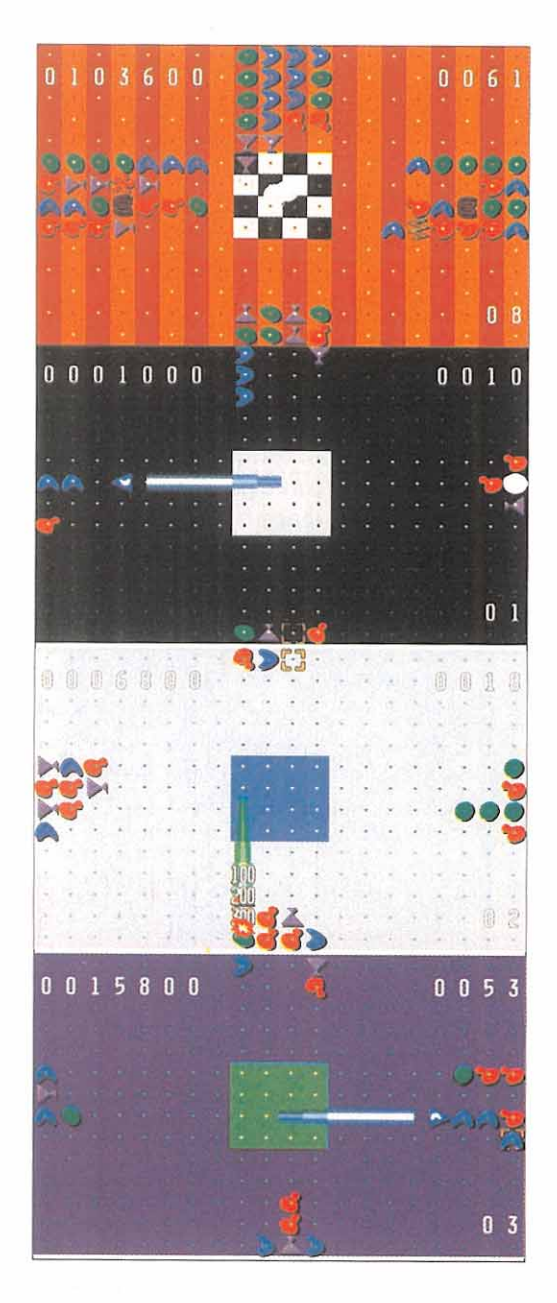
F.J.R.

Nuestra Opinión

Que «Alien Odyssey» supera a «Creature Shock», creemos que ha quedado bien claro a lo largo de esta crítica, y si no supera a «FX Fighter», es porque no es un juego de lucha –si no, también sería mejor, seguro–. Algunos le echarán en cara su quizá descarado parecido con la anterior aventura de Argonaut, pero nosotros creemos que existen suficientes diferencias como para hacer de «Alien Odyssey» algo único y con personalidad propia –basta con jugar un ratito en las fases de no-arcade para darse cuenta de ello–.
Y como parece que da resultado, vamos a formular de nuevo la pregunta que encabeza este artículo: ¿qué nos reservará Argonaut para la próxima temporada? ¿Un juego de lucha mejor que «FX Fighter»? ¿Otra maravilla visual como este «Alien Odyssey»? ¡Quién sabe! Lo que sí es cierto es que estaremos aquí para verlo. ¿No es bello vivir?

Zoop





LA SENCILLEZ AL PODER

CUANDO PARECÍA QUE TODO, EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO, ESTABA INVENTADO; CUANDO PARECÍA QUE LA ORIGINALIDAD HABÍA PASADO A MEJOR VIDA; CUANDO EL HASTÍO, LAS IDEAS POBRES Y RAMPLONAS Y LA RUTINA, DOMINABAN UN UNIVERSO QUE HABÍA ENCONTRADO SU ÚNICO REFUGIO EN LOS GRÁFICOS RENDERIZADOS –NO SIEMPRE CON EXCESIVA BRILLANTEZ, DICHO SEA DE PASO–... LLEGA «ZOOP».

El juego que va a cambiar cualquier consideración existente sobre el concepto de adicción, llega de la mano de Hookstone y Viacom para romper todos los moldes habidos y por haber.

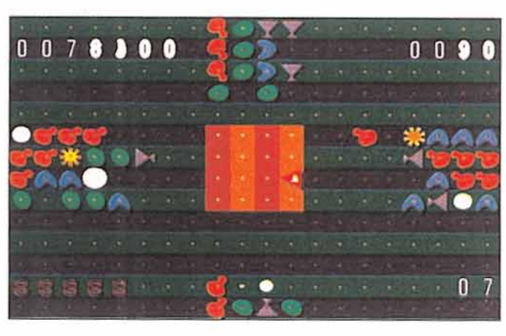
«Zoop» es ese tipo de juego que lo ves, y piensas: "¡Pero si es más simple que hacer la O con un canuto!" No, no, no. No confundamos la sencillez con la simplicidad. A veces, la genialidad se esconde ahí, precisamente, en una idea tan sencilla, pero tan maravillosa, que lo más fácil es preguntarse por qué narices nadie ha inventado eso antes.

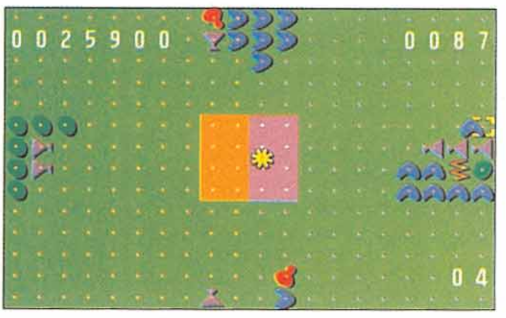
Todo este deshacerse en halagos hacia «Zoop», ¿está justificado? Mucho más que eso.

«Zoop» es al videojuego de finales del 95 lo que «Tetris» fue a comienzos de los 90 para las máquinas recreativas. Un programa en el que todo lo que hay que hacer es disparar a unas piezas de colores, de diferentes tamaños, que van avanzando desde todos los puntos de la pantalla, lenta pero inexorablemente, hacia el centro de la misma, posición desde la que nosotros nos encargaremos de que ese acercamiento no sea excesivo.

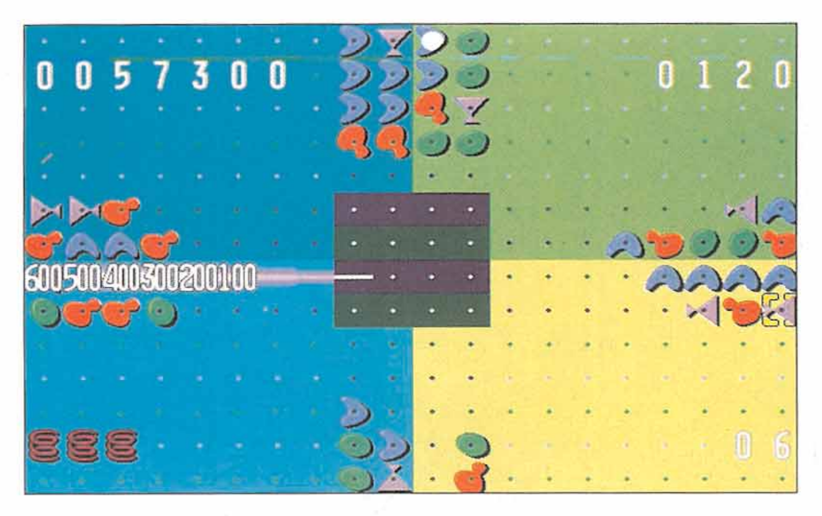
Ya está, tan sencillo y eficaz como esto.

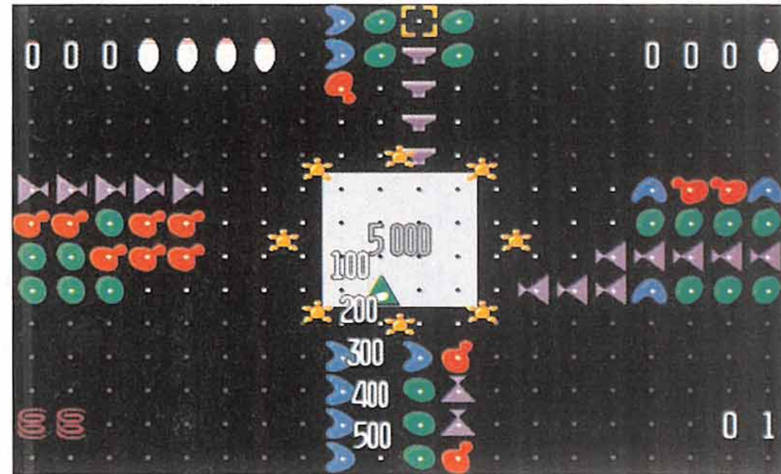
Pero claro, lo bueno –la diversión, y la adicción– llega cuando nos damos cuenta de que no todo es tan fácil como parece. Para empezar, la aparición y el avance de esas fichas es aleatorio, además de que aparecen mezcladas formas y colores sin orden ni concierto... Y a medida que disparamos sobre un color, adoptamos el mismo, con lo que al lanzar un ataque sobre una ficha de distinta tonalidad, nosotros también cambiamos de color y nuestra estrategia queda deshecha. Deprisa, pues, sin tiempo para pensar, debemos

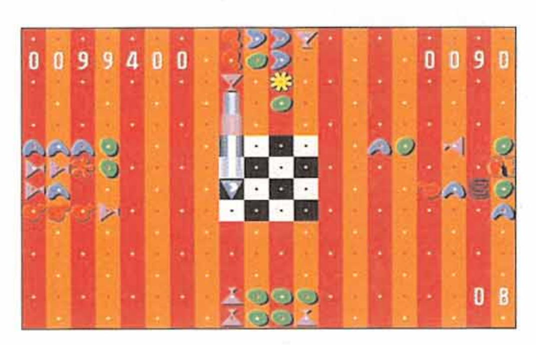


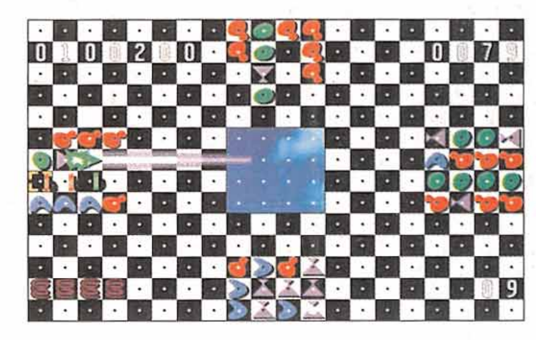


HOOKSTONE/ VIACOM NEW MEDIA
Disponible: **PC, PC CD-ROM, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
En preparación: **SATURN, PLAYSTATION, GAME BOY, GAME GEAR, MAC, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **PC**
ARCADE











disparar sobre otra pieza antes de que una columna llegue hasta el centro de la pantalla. Pero... sí, hay más.

Diversos items nos ayudarán –o entorpecerán– en nuestro objetivo. Muelles que harán reventar toda ficha en imagen al coleccionar cinco de ellos, o estrellas que fulminan todas las piezas de un mismo color, o toda una columna sin importar nada, o...

Es imposible expresar realmente lo que es «Zoop», aunque estuviéramos tres días intentando encontrar las palabras adecuadas. Hay que verlo, hay que jugarlo, hay que sentir cómo la adrenalina se descarga como un torrente por nuestro cuerpo en cuanto ponemos manos al teclado... «Zoop» es la adicción hecha juego. Adicción pura, de la que es imposible evadirse.

F.D.L.



LO BUENO: Original, divertido, alucinante y, sobre todo, sí, adictivo al 100%.

92

LO MALO: Bueno, sí, algo difícil sí que se pone en cuanto pasas los primeros 9 ó 10 niveles, pero, caramba, ahí reside también su encanto.

Los secretos de Hookstone y su criatura

P. Tattersall y J. McGan, dos de los programadores de «Zoop», nos los desvelan.



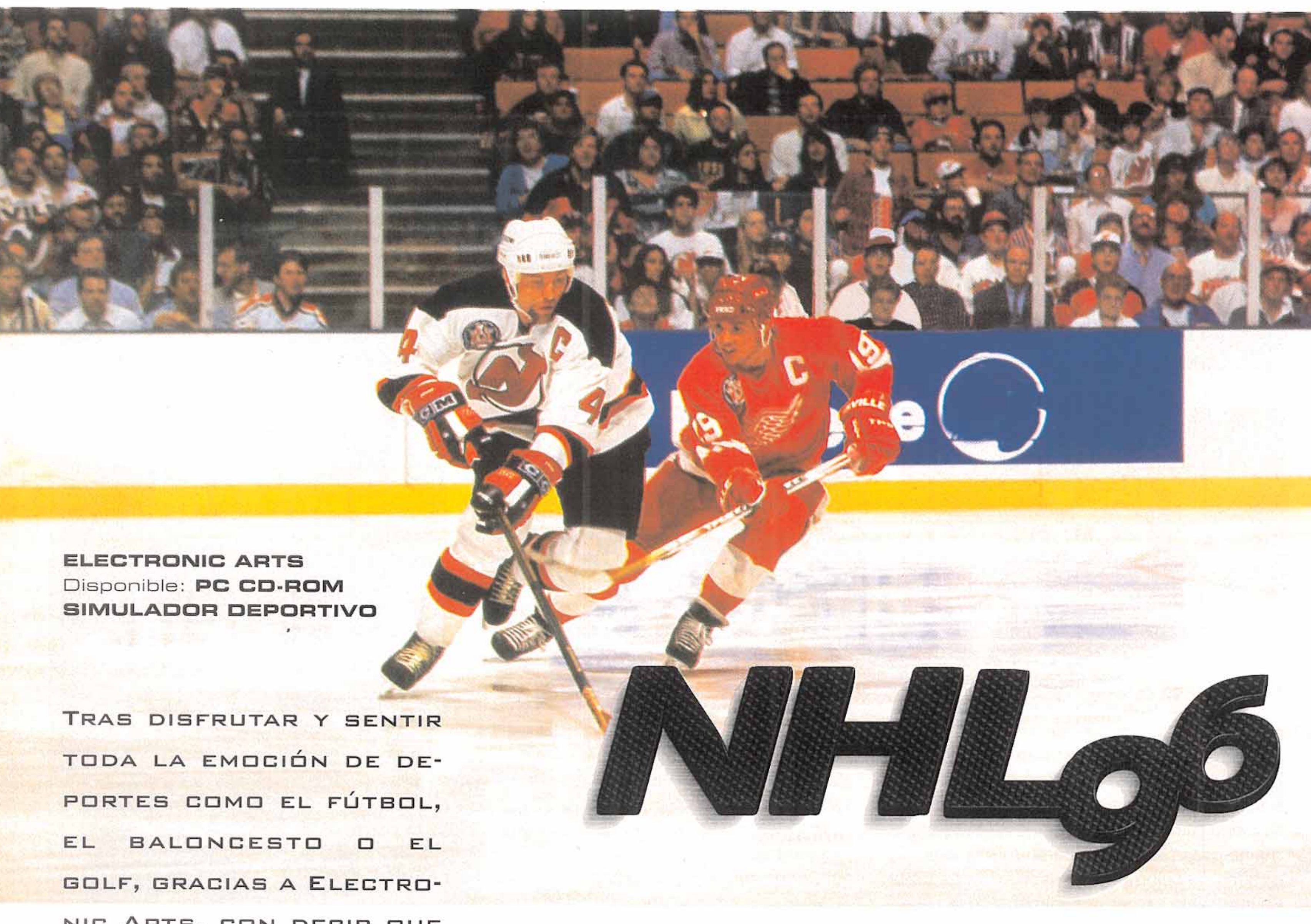
✓ LA IDEA: *"Fue realmente complicado explicar el concepto a nuestros productores. Lo que hicimos fue presentar un programa casi acabado. Claro que todavía nos faltaba "pulirlo" para ajustar el nivel de dificultad. En concreto, «Zoop» lleva varios años en producción y por fin está terminado."*

✓ LA COMPAÑÍA: *"Hemos hecho conversiones de juegos de consolas de un formato a otro, además de programar «WWF Wrestling», «Mega Twins» y «Alfred Chicken». Este es nuestro primer proyecto para PC".*

✓ EL PC COMO PLATAFORMA: *"El PC es una máquina que siempre estará ahí y siempre lo ha estado. Pero la nueva generación de consolas va a dividir el mercado. Nos interesan los juegos como «Zoop» porque son fácilmente transportables de un sistema a otro."*

✓ LOS CLÓNICOS: *"Es inevitable, pero creemos que el usuario será fiel a la idea original. Hemos tenido especial cuidado en registrar los diferentes aspectos del programa."*

✓ LOS PROYECTOS FUTUROS: *"Son alto secreto. Y en lo referente al «Zoop 2», pues de momento no hay nada, aunque no es un proyecto que hayamos descartado. Por ahora vamos a dedicar nuestros esfuerzos a promocionar «Zoop». Por cierto, ¿os hemos dicho que es el mejor juego del siglo...?".*



ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO

NHL 96

TRAS DISFRUTAR Y SENTIR TODA LA EMOCIÓN DE DEPORTES COMO EL FÚTBOL, EL BALONCESTO O EL GOLF, GRACIAS A ELECTRONIC ARTS, CON DECIR QUE «NHL 96» PERTENECE AL MISMO SELLO NOS PODRÍAMOS AHORRAR TODA ESTA CRÍTICA. PERO A LOS QUE NO SE FÍAN NI DE ANTECEDENTES APARIENCIAS, Y MUCHO MENOS DE, COMO ES EL CASO, SEGUNDAS PARTES, OS VAMOS A CONTAR MÁS DETALLADAMENTE POR QUÉ CUANDO SE TIENE POR NORMA HACER LAS COSAS BIEN SIEMPRE SALEN PROGRAMAS TAN MARAVILLOSOS COMO LO ES ESTE.

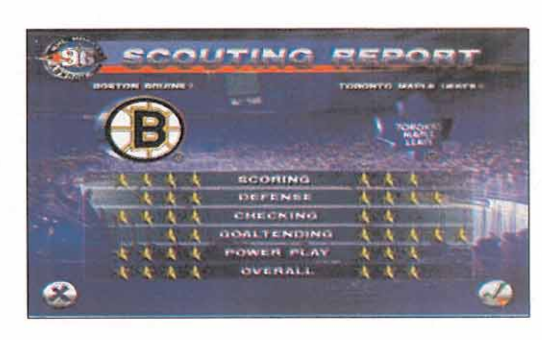
Además de despejar las dudas de los más escépticos, este artículo puede servir a los aspirantes a programar videojuegos que quieran saber los pasos a seguir para hacer un gran simulador deportivo. Y no hay mejores profesores que los padres de esta hermosa criatura informática que es «NHL 96». Pioneer Productions y Electronic Arts Canadá ya demostraron ser de los mejores creadores en la simulación automovilística con «The Need for Speed». Sin más preambulos, comienza la cátedra sobre la simulación deportiva:

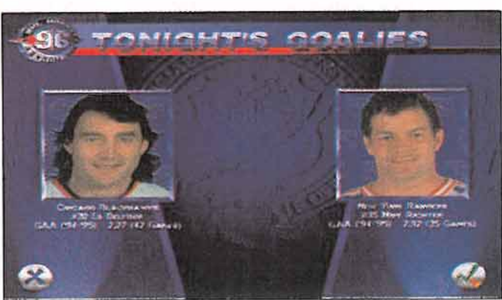
El primer paso es buscar el apoyo de la agencia más representativa del deporte a emular –en todos sus programas deportivos, Electronic Arts siempre ha contado con el permiso de agencias como la FIFA, la PGA y la NBA–. Como en este caso se trata del hockey sobre hielo, quién mejor que la NHL, la liga profesional norteamericana, para licenciar el producto. Con esta licencia se consiguen dos objetivos: un sello en la caja que normalmente garantiza por sí solo la calidad del producto, y el acceso a todos los datos sobre los equipos y sus jugadores. Ello permite la inclusión en el programa de una sección que es toda una base de datos –que además pueden sacarse por impresora– con las estadísticas más variadas, los historiales y fotografías digitalizadas de todos los jugadores, vídeos para cada equipo que recogen las jugadas más espectaculares, etcétera.

El hockey hielo llega a España













INCREÍBLE REALISMO

El segundo paso es el más importante: consiste en lograr el máximo grado de fidelidad a la actividad deportiva que se pretende trasladar al universo de la informática, incluso por delante de los gráficos o el sonido. Éste es uno de los pilares.

Además del respeto a todas las reglas del hockey hielo –los árbitros no perdonan ni una–, con un simple joystick de dos botones se pueden hacer –sin mucha dificultad, aunque sí que exige bastante práctica para que salga perfecto–, todas las jugadas que hacen que este deporte sea de los más espectaculares del mundo.

El patinaje deslizándose suavemente sobre el hielo, los fulgurantes pases, los tiros de muñeca –directos o falsos para engañar a la defensa–, placajes de lo más diverso y brutal, y, por supuesto, las inevitables peleas. Éstas son sólo algunas de las acciones que nos ofrece «NHL 96» con un grado de realismo sobresaliente en todas las animaciones, en las que incluso –como ya ocurría en «NBA Live 95»– se han respetado la forma física, estilo y capacidades de cada jugador.

COMO EN LA TV

Y si el realismo de la representación se merece un sobresaliente, el tercer paso a completar, la realización de los apartados audiovisuales, no baja de la matrícula de honor. De los gráficos se pueden destacar dos aspectos ejemplares: el empleo de la alta resolución que permite ver con definición prodigiosa efectos como los reflejos la pista de hielo, en la que incluso se marcan los cortes que dejan los patines al derrapar. Otro es la utilización de una perspectiva tridimensional de múltiples vistas –la misma tecnología Virtual Stadium ya empleada en «Fifa 96»– gracias al empleo de cinco tipos de cámaras. Éstas son seleccionables en cualquier momento durante el partido, con posibilidad de cambiar incluso el lado de la pista desde el que enfocan.

En resumen, tal y como la siempre espectacular realización televisiva americana suele retrasmitir los partidos: cámaras de cabeza caliente, de zona, desde la grada y la zona de prensa, la áerea y la frontal de perspectiva normal. No hay que olvidar las repeticiones del último medio minuto de juego con congelación de imagen, nueve cámaras, avance frame a frame, y posibilidad de almacenamiento en el disco duro. La cancha se convierte así en un escenario virtual para el jugador. Nada queda oculto; se puede ver la acción desde tan cerca que hasta un sólo jugador puede abarcar toda la pantalla incluso desde el techo del palacio deportivo. Con ello se consigue observar la disposición táctica, pasando por todos los enfoques imaginables, incluido el que permite ver la zona del banquillo –algo bastante habitual ante las continuas expulsiones–.

Aunque en un principio, y estando acostumbrados a la perspectiva única de la primera entrega, este frenesí visual pueda marear y hasta confundir, nuestros ojos no tardan en acostumbrarse a observar la acción desde tan diversos lugares. Como durante el juego no tenemos tiempo de andar probando, si seleccionamos la cámara EA el ordenador se encargará de seleccionar siempre el enfoque más adecuado.

A la trepidante acción que entra por los ojos hay que unir un sonido apabullante. Cada partido comienza por un espectacular picado de cámara desde el marcador, mientras suena el himno nacional estadounidense o canadiense, y durante el transcurso del juego los múltiples e hiperrealistas efectos de sonido superan con creces a la televisión. Los golpes del stick, derrapes, caídas, el deslizamiento del disco y su choque contra las vallas o la portería, empujones, impactos, la sirena, la voz del locutor de cancha, los animosos temas musicales del órgano, el furor del público y todo lo que se puede oír estando sentados en las primeras filas, está contemplado y perfectamente trasladado a nuestro ordenador.

El sonido está perfectamente estudiado. Si las melodías de los menús son piezas de tecno más que apreciables con una calidad de reproducción soberbia, las piezas musicales que suenan en el pabellón, incluido el himno, suenan con el eco y la reverberación típica de un palacio de acontecimientos deportivos.

En cuanto a la competición en sí, se puede participar en la temporada regular, y, si logramos clasificarnos, en los play-offs finales por el título. Además, se incluye la prestigiosa Copa Stanley y los partidos de exhibición que pueden jugarse contra un oponente humano en el mismo ordenador o, alucinante novedad, vía modem.

A.T.I



LO BUENO: ***Ya no hace falta que ninguna cadena nacional emita partidos de la NHL; basta con arrancar este programa y podremos llegar a dominar este impresionante deporte.***

94

LO MALO: ***Como suele ser ya habitual, el hardware necesario. Un Pentium para la resolución SVGA y un lector de CD-ROM de triple velocidad para los vídeos.***

ORIGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE / AVENTURA

AVENTURA HI-TECH

QUE ORIGIN HACE LAS COSAS A LO GRANDE, A ESTAS ALTURAS YA NO SORPRENDE A NADIE. Y SU ÚLTIMO JUEGO, «CRUSADER», NO IBA A SER UNA EXCEPCIÓN. LO QUE SÍ ES CIERTO ES QUE NO TIENE NADA QUE VER CON LO QUE HASTA AHORA NOS VIENE OFRECIENDO LA FIRMA CREADORA, ENTRE OTROS, DE LOS PROGRAMAS DE LA FAMOSÍSIMA SAGA «WING COMMANDER».

CRUSADER™

NO REMORSE

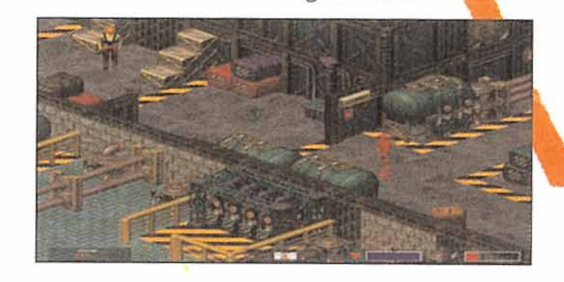
Y es que «Crusader, No Remorse» es una aventura planteada a la antigua usanza: mapeados gigantescos en perspectiva isométrica para recorrer cientos de estancias en la piel de un "Silencer", un miembro de la resistencia contra el Consorcio Económico Mundial que amenaza con destruir el planeta.

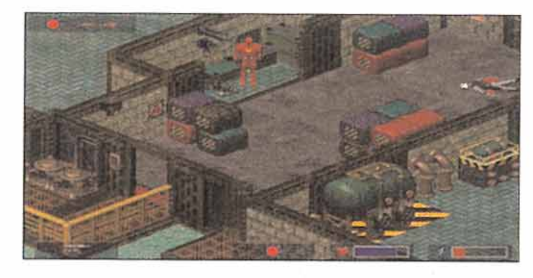
Lo de que «Crusader» es un juego a la antigua usanza, es un decir. Porque si su planteamiento, sobre todo lo relacionado con la perspectiva isométrica, recuerda a los juegos de la mítica Ultimate, los chicos de Origin le han dado un giro de 360 grados a esta técnica, con el fin de aplicar todo lo que saben –y que es mucho–, y ofrecernos todo el despliegue de sofisticación gráfica y sonora del que hace gala esta aventura.

RESISTENCIA CONTRA EL DESORDEN MUNDIAL

Lo primero que vemos es una increíble secuencia introductoria que sorprende por su exquisita realización y rapidez. En ella, un grupo de tres rebeldes se verán acosados en el subsuelo urbano por un gigantesco robot asesino. Sólo uno de ellos conseguirá salvar la vida. El valeroso superviviente es nuestro personaje, el cual será reclutado como capitán de los rebeldes para llevar a cabo una serie de arriesgadas misiones con la finalidad de acabar con el Consorcio Económico Mundial, que está destruyendo la Tierra en nombre de la unidad política.

Para ello, los rebeldes planean atacar algunos de los puntos vitales del consorcio, como son refinerías, bases militares, oficinas gubernamentales y laboratorios. La única manera de conseguir resultados es recurriendo a la técnica de guerrillas.







Así, el juego nos introduce, a base de escenas de vídeo en las cuales recibimos las órdenes de nuestros superiores, en el argumento de la última obra maestra de Origin.

MARAVILLA EN SVGA

Una vez hechas las presentaciones, tomamos el control del "Silencer". Inmersos en unos fantásticos gráficos SVGA tridimensionales exquisitamente detallados, podemos realizar multitud de acciones con nuestro personaje, el cual nos maravilla por lo suave de su animación –no en vano se han utilizado 3.000 frames para el mismo–, y lo variado de sus movimientos y acciones.

Igual de soberbios son los escenarios y enemigos con los que nos encontraremos durante la aventura. Los fondos han sido realizados utilizando las más avanzadas técnicas de renderización, y sorprenden al jugador por su profusión de detalles.

Todo esto no serviría de nada sin otro de los elementos propios de las aventuras: los "puzzles". Nuestro "Crusader" deberá llevar a cabo, aparte de acciones ofensivas –es decir, disparar contra todo aquello que nos impida seguir adelante–, y de supervivencia –deberemos vigilar nuestro nivel de vida, así como el de escudo protector–, la resolución de cientos de situaciones que requerirán de nuestra astucia, así como de nuestra capacidad de observación, ya que mezclados con los decorados se encuentran terminales a las que acceder para pasar a niveles superiores, paquetes que nos revelarán jugosos items, e incluso enemigos recién aniquilados a los que deberemos registrar.

También tendremos la oportunidad de utilizar el poder destructor de algunos robots enemigos que encontraremos a nuestro paso, si somos capaces de intervenir los terminales que nos dan acceso a ellos, claro. Nuestro personaje se quedará estático, y podremos disfrutar del placer de manipular las bestias mecánicas más sofisticadas, para volver en cualquier momento a la piel del "Crusader".

TODO DISFRUTE

La verdad es que se disfruta de lo lindo con la nueva aventura de Origin. Y es que tiene todos los ingredientes necesarios para pasar horas y horas pegados a nuestros compatibles: unos gráficos increíblemente detallados, una cantidad enorme de acciones a realizar, y, sobre todo, un gigantesco mapeado compuesto de







mil y una estancias, a las que podemos acceder bien andando, bien a través de elevadores, e incluso, haciendo uso de los teletransportadores que encontemos. Técnicamente, pues, perfecto. Todo el ambiente que se respira durante a la acción es muy "Hi-Tech", con una ambientación sumamente futurista, digna de cualquier superproducción cinematográfica. Mención especial merece el apartado sonoro, tanto en su vertiente musical como en la de los efectos digitales de sonido, incluidas las voces, que aunque estén en inglés, existe una opción de subtítulos –también en inglés–.

Lo único que podemos echar en cara es su gran exigencia para con nuestro hardware, ya que el juego necesita como mínimo un DX2 A 66 Mhz con 8 MB de RAM, un CD-ROM 2X, y un espacio en disco duro de 30 MB, si bien se recomienda la utilización de una CPU Pentium a 60 Mhz, 12 o más MB de RAM, y 55 MB de disco duro, así como una unidad 4X. Esto repercute sobre todo en las animaciones y en el tiempo de espera mientras se cargan algunas de las partes del juego, ya que con el sistema mínimo, tendremos que esperar demasiado tiempo para entrar en acción, al igual que veremos como nuestro personaje sufre crispantes ralentizaciones en su movimiento.

Quede claro que estas consideraciones no empañan el resultado final de uno de los juegos más sorprendentes de esta temporada. Origin, de nuevo, merece nuestros elogios.

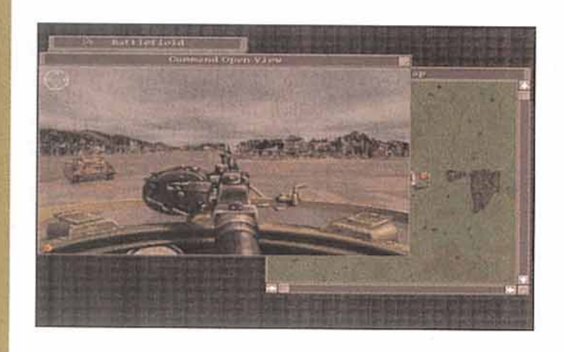
F.J.R.

LO BUENO: ***Todo el aspecto gráfico y sonoro ha sido cuidado con esmero, para ofrecernos una de esas aventuras con las que pasaremos mucho tiempo.***

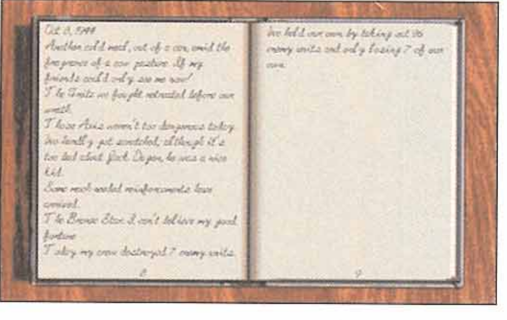
95

LO MALO: ***Los requerimientos de hardware son un tanto excesivos. Los textos y las voces están en inglés, aunque existe la opción de subtítulos, también en inglés.***

ASALTO A EUROPA







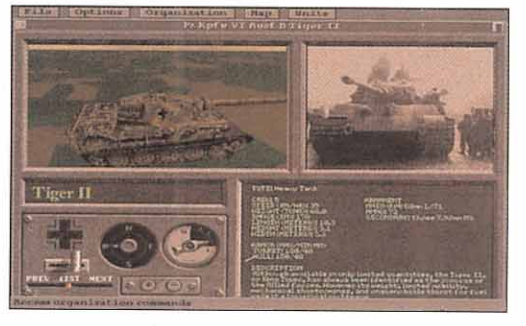
MICROPROSE
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULACIÓN / ESTRATEGIA

1944 ACROSS THE RHINE

EN JUNIO DE 1944 SE PRODUJO EN LAS COSTAS DE NORMANDÍA UN DESEMBARCO QUE EN UN SÓLO AÑO IBA A CAMBIAR EL DESTINO DE EUROPA. TRAS TOMAR LAS PLAYAS, MILLONES DE HOMBRES COMENZARON A HACER EL LARGO CAMINO QUE LES LLEVARÍA HASTA BERLÍN. FRENTE A ELLOS, OTROS TANTOS MILLONES DE SOLDADOS SE APRESTABAN A DEFENDER EL TERRITORIO QUE HABÍAN CONQUISTADO HACÍA YA CUATRO LARGOS AÑOS, Y SU PROPIO PAÍS. EN EL CAMPO DE BATALLA, LOS EJÉRCITOS AMERICANO Y ALEMÁN SE VEÍAN LAS CARAS. EUROPA ESTABA EN JUEGO.



Esta es la oportunidad de conocer los acontecimientos militares que sucedieron desde el Día-D hasta el final de la 2ª Guerra Mundial, tomar parte en ellos, e incluso modificar los resultados históricos. En nuestras manos se ponen las seis mejores divisiones acorazadas que participaron: la 4ª, 7ª y 10ª Divisiones Blindadas americanas, y las 130, 11ª y 116ª Divisiones Panzer alemanas.
El juego es simulador en cuanto que nos permite manejar personalmente cualquier tipo



de unidad en el terreno de juego, desde tanques hasta infantería. Pero hay estrategia, ya que otra de nuestras responsabilidades será la coordinación y mando de las unidades que nos han correspondido según nuestra graduación y preferencias.

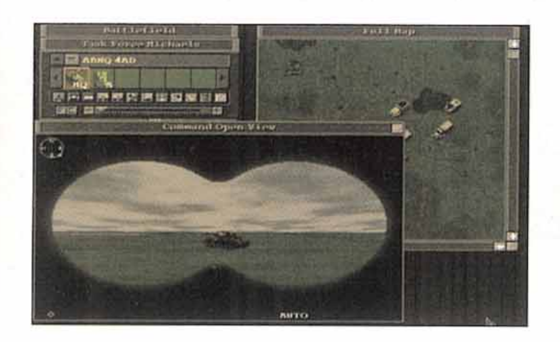
MUY AMBICIOSO

Las pretensiones del juego son claras desde un principio: hacer que el jugador se sienta inmerso en el campo de batalla y en las decisiones que ha de llevar a cabo para obtener la victoria. Por ello, no se ha descuidado ni un ápice la ambientación para lograr un realismo inusitado que le da robustez y



Las dos caras de la guerra

Aunque en el asalto a la Fortaleza Europa participaron también ejercitos de otras nacionalidades, el juego sólo incluye los bandos americano y alemán. Las diferencias entre los mismos estriban en las unidades que cada uno de ellos dispone y la situación en que se encuentra en cada batalla, realizadas a partir de los acontecimientos históricos.
En este punto el juego es tremendamente elástico, ya que los escenarios tienen multitud de factores de realismo que podemos variar, e incluso existe la opción de modificar las batallas o crear las nuestras con el diseñador de batallas. Las que vienen predefinidas incluyen la mayoría de los combates famosos, como el asedio de Aachen, St. Li o la derrota alemana en la Falaise Gap. Las batallas individuales nos ponen de inmediato en el combate, mientras que las campañas suponen el seguimiento completo durante el conflicto de la división que hayamos elegido.
Las Campañas Hipotéticas nos permitiran cambiar la historia con nuestra actuación, cosa que no ocurre con las Históricas, siendo ésta la única diferencia entre las mismas.
Este juego podría calificarse como un entrenador militar, pues abarca todas las tácticas y actuaciones de la lucha blindada contemporánea, incluyendo manejo de vehículos, que iremos aprendiendo poco a poco como si fuéramos un auténtico soldado. A medida que pase el tiempo y las batallas, ascenderemos de graduación recibiendo medallas por distintas causas y contribuiremos un poco más a la derrota del enemigo, lo que evidentemente es el objetivo final del juego, y el nuestro propio.





coherencia al juego, pero que en ocasiones se vuelve contra él, minando su jugabilidad.
La idea principal es que el jugador se encarne en un militar que parte de cero y asciende en el escalafón, adquiriendo experiencia, fama y medallas, batalla tras batalla. Una vez inmersos en una de ellas, no podremos abandonarla si no es porque vencemos, somos derrotados o la abortamos.
El rigor con que se ha planteado «1944 Across The Rhine» ha obligado a la inclusión de una extensa base de datos de todas las unidades de ambos bandos, que incluye descripción, foto y representación 3D de las mismas. Se ha prestado igual atención al respeto histórico en todos los textos explicativos, en la recreación del campo de batalla y del sistema de manejo de los vehículos, y en los elementos ambiente tales como imágenes y voces tratadas digitalmente.
Además, y aunque el número de escenarios predefinidos no sea muy elevado, mediante el diseñador que incorpora se pueden modificar, así como crear otros nuevos. Aparte, se puede escoger su composición y la de nuestro ejército y la del contrario.

JUGABILIDAD MERMADA

Una vez en el juego propiamente dicho, todo está preparado para que creamos que nos encontramos realmente en un Sherman o en un King Tiger. Aquí se vuelve indefinible la frontera entre simulación y estrategia, ya que el juego pone a disposición todo un ejército.
Mediante una serie de mapas del campo de batalla tenemos localizadas nuestras unidades y las del enemigo. El nivel de decisión nos habilita para coordinar la multitud de tropas que forman nuestro ejército, lanzar ataques aéreos u ordenar bombardeos de la



artillería. Y todo esto en tiempo real, ya que el juego no se detiene por ningún motivo, moviéndose todo simultáneamente, como ocurriría en la realidad. La parte estrategia implica toma de decisiones sin descanso en la multitud de aspectos que tiene asociados un combate.
La parte simulador da algo más de "vidilla" al programa poniéndonos a los mandos de un tanque, una artillería de campaña o cualquier otra unidad. Otra vez esto complica nuestras tareas, porque no sólo tenemos que controlar las tropas a nuestro mando, sino que tenemos que hacer de artillero, conductor y comandante del vehículo en una interesante vertiente arcade del juego. Como shoot'em up deja bastante que desear, por las deficiencias en la continuidad que lleva implícito el manejo, en parte por el gran detalle con respecto a los modelos reales con que están realizados los vehículos.



En «1944» no vamos a tener un minuto de descanso, lo que garantiza adicción, pero añade mucha complejidad en cuanto a número de acciones, restando jugabilidad. No obstante, el interface usado es bastante bueno, con todo al alcance del ratón, aunque el uso del teclado es inevitable. Gráficamente es todo lo agradable que puede ser un juego de estrategia, sin olvidar la vista 3D de la acción que tenemos desde el vehículo.
El juego es muy completo, pero complejo, y es un gran proyecto, tan grande que tiende a veces a irse de las manos. Si fuese más jugable sería perfecto.

***LO BUENO:** Aunque el juego esté en inglés, los manuales están en castellano, traducidos íntegramente y de una manera fabulosa. Ayudan sobremanera, aportando muchas estrategias y datos históricos.*

81

***LO MALO:** La jugabilidad es algo floja. Además, es tremendamente lento al generar las batallas o cuando lee datos del disco duro o CD.*

C.S.G.

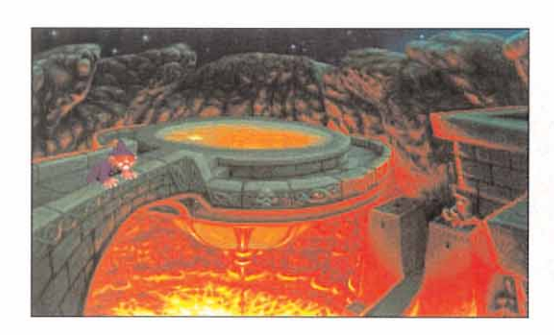
Simon The Sorcerer

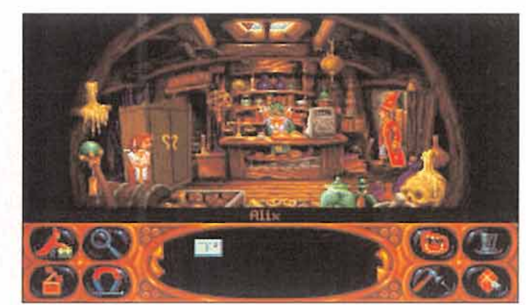


ARCADES DIGNOS DE SER MÁQUINAS RECREATIVAS, GRÁFICOS DIGITALIZADOS, RENDERIZADOS, SECUENCIAS CINEMÁTICAS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, Y MÁS MARAVILLAS AUDIOVISUALES SON YA EL PRESENTE EN EL MUNDO DEL PC GRACIAS AL CD-ROM. Y SU GÉNERO REY, EL FAVORITO DE LOS USUARIOS, SU EXCELENCIA LA AVENTURA GRÁFICA, QUE DURANTE AÑOS HA PERMANECIDO TÉCNICAMENTE INVARIABLE, SE ESTÁ APROVECHANDO DE ESTAS INNOVACIONES PARA OFRECERNOS JOYAS COMO «FULL THROTTLE», «KYRANDIA 3» O LA QUE AHORA NOS OCUPA, LA SECUELA DE LAS AVENTURAS DEL CHICO HECHICERO. TODAS ELLAS VIENEN A DEMOSTRAR QUE HAY QUE IR UTILIZANDO UN NUEVO VOCABLO; LA MEGA-AVENTURA GRÁFICA.

Regresa el héroe

ADVENTURE SOFT
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA













Una de las ventajas de la tecnología CD-ROM es que ahora ya no hay ningún impedimento para hacer largas secuencias de introducción como la de esta aventura, que nos narra cómo y por qué el chico de las maravillas mágicas vuelve a tener problemas. Érase una vez un joven granjero que tenía su dura mollera extasiada por las artes mágicas. Leía, o mejor, devoraba, todos los libros de sortilegios que caían en sus pequeñas manos. Pero una noche su severo padre, un hombre que llevaba toda la vida trabajando en el campo para sobrevivir, pilló a nuestro aprendiz de brujo estudiando un extraño libro de conjuros. Le prohibió seguir con la magia y quemó el libro al tiempo que le decía que él nunca sería un poderoso mago, sino tan sólo un campesino. Enfurecido y triste, nuestro desgraciado protagonista se echó a llorar. Pero, súbita y fantasmagóricamente, un espectro salió de los restos del libro y se dirigió hacia él con una voz tan inhumana como glacial. Era la forma volátil de un muerto, el hechicero Sordid, al que Simon derrotó en la anterior historia. Ahora reclamaba venganza, y el joven aspirante a brujo al que llamaban Runt iba a ser el instrumento que le permitiera no sólo conectar con el mundo de los vivos, sino incluso volver a él con un espantoso plan. Runt, deseoso de abandonar la miseria del mundo rural y anhelante de convertirse en un todopoderoso señor de la magia aceptó pasar a ser el discípulo de Sordid.

Ya en la mansión de los infiernos del nigromante, se inicia el sórdido, y nunca mejor dicho, plan de Sordid para matar dos pájaros de un tiro: vengarse de Simon y recuperar la vida. Runt envía al plano noveno, nuestro mundo, desde el espacio exterior, un armario que se reintegra materialmente en la habitación de Simon. Y aunque obviamente él no es precisamente un gato, su curiosidad, sino matarle, sí le hace meterse en el sobrenatural guardarropa, con nefastas consecuencias para su persona; es teletransportado a la dimensión que ocupa el mundo en el que transcurrió su gran odisea, en la que derrotó a Sordid y salvó al señor de la magia blanca, Calypso. Precisamente en la cabaña de este último es donde aparece tras su viaje interdimensional, y su viejo amigo, maestro de maestros de la buena hechicería, le hace saber sus temores acerca del plan ideado por Sordid para regresar al mundo de los vivos. Lo único que sabe Simon al comienzo de la larga aventura que le espera es que para regresar a su tranquila y apacible dimensión necesita activar el armario con una sustancia llamada Mocusade.

UN GUIÓN LLENO DE IRONÍA

Como veis, Simon necesita otra vez la ayuda de expertos aventureros como vosotros, que le ayuden a acabar de una vez por todas con Sordid y a volver a su moderna y confortable casa. Y conviene que seáis viejos lobos en los mares de las aventuras gráficas, porque ésta no es precisamente para principiantes. Aunque al principio es sencillo avanzar y recorrer unos cuantos escenarios, la situación se complica hasta extremos insospechados, y los problemas, aunque en la mayoría de las ocasiones pueden solucionarse con la lógica, hay que tenerla en cantidades venusianas. Vamos, que poco menos que hay que ser Mr. Spock. No llega a la dificultad casi inhumana de las aventuras de LucasArts o las de la serie Kyrandia, pero se queda bastante cerca. Lo que sí comparte en igualdad de condiciones es la calidad global del programa. Lo más destacable es, sin duda, el guión. Todas las conversaciones, además de estar digitalizadas, están salpicadas de un gran sentido del humor y una soterrada ironía. Salvando las distancias, se podría comparar a los guiones de las películas de Woody Allen. Cada personaje tiene una caracterización muy definida, no sólo a nivel gráfico, sino también en su comportamiento y vocabulario, que recorre toda la gama, desde lo más soez a lo exquisito. Al hablar con ellos, casi podría llamárseles actores, aparece una lista de posibles

***LO BUENO:* Unos diálogos perspicaces y simpáticos, gráficos espléndidamente recargados y una banda sonora atractiva. Posee un elevado grado de dificultad.**

90

***LO MALO:* Algunos escenarios no consiguen crear la sensación de tridimensionalidad y en ocasiones el volumen de la música no deja oír bien las conversaciones digitalizadas.**













respuestas, por lo general lo suficientemente extensa como para hacernos pensar bastante si no queremos que se nos cierren en banda, o lo que es peor, nos cierren nuestra bocaza. Tan esencial como la relación con los numerosos y variados pobladores de esta aventura es la utilización de los objetos. Como ya hemos dicho, la lógica suele imponerse, lo que no quiere decir que sea sencillo saber qué hacer con tal cuaderno o con ese cuchillo que recogiste en aquel extraño lugar. Eso sí, lo que es fácil es realizar las acciones.

Se sigue demostrando que no hay nada como el viejo SCUMM para las aventuras gráficas. Podrá ser más o menos vistoso y modernizado, pero ahí siguen los iconos de andar, examinar, coger, empujar, abrir, cerrar, hablar, usar y entregar que hacen cambiar el aspecto del cursor para que sepamos en todo momento la función activada, y una gran ventana central que muestra el inventario. Hay alguna novedad, como la ayuda que supone que al pulsar la tecla F10 aparezcan en la pantalla unos destellos indicando los personajes y objetos presentes susceptibles de ser, al menos, examinados –algo muy útil, ya que algunos objetos están bien escondidos–.

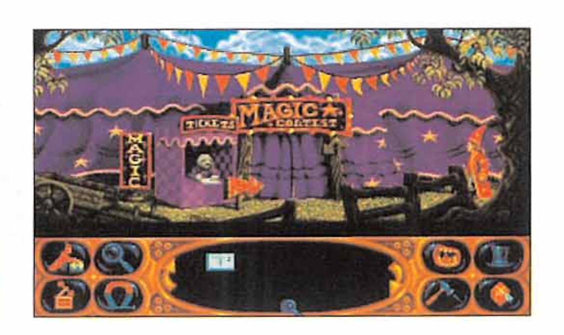
Nos trasladamos de escenario mediante un gran mapa que representa la ciudad o territorio en el que nos encontramos.

GRÁFICOS DETALLISTAS

La presentación gráfica es muy similar a la de la primera aventura, es decir, seguimos con escenarios prodigiosamente elaborados, con gran originalidad en el diseño, recargados de chispeantes colores y, ante todo, muy detallistas en lo que se refiere a elementos que sostienen el decorado; suelos, paredes, vallas, muestran a la perfección el empedrado, enladrillado, etc. Y el material más común, la madera, parece casi fotografiado; estrías, cambios de intensidad, etc. En suma, toda una excelencia visual. No está en alta resolución, ni falta que hace. 256 colores tan bien utilizados y combinados dan a veces mejores resultados que los millones de colores. Y de los personajes podemos decir lo mismo. Realmente, lo único criticable es que a veces no se aprecia bien la tridimensionalidad del escenario y no sabemos si nos podemos desplazar hacia allí o se trata de un fondo decorativo sin espacio de movimiento.







MÚSICA A TOPE

Si sois los afortunados poseedores de una tarjeta con interfaz MIDI ir preparándoos para escuchar bien, pues la banda sonora merece editarse en el mercado discográfico. Es indiscutible que las melodías acompañan y complementan a la perfección la atmósfera cómica de un programa que no puede decepcionar a los amantes de la aventura gráfica. Puede que no sea tan espectacular como las producciones más recientes –no hay muchas secuencias cinemáticas y olvídate de la digitalización–, pero la historia es superatractiva, los gráficos están bien trabajados, el guión es tan excepcional como ingenioso y tiene una extensión sólamente equiparable a lo divertido que es adentrarse en ella.

A.T.I

"EL BUENO, EL FEO Y EL MALO"

No, no estamos hablando de, por este orden, Clint Eastwood, Eli Walach y Lee Van Cleef, sino de, también en estricto orden, Simon, Runt y Sordid. A la vista de estos retratos es evidente quién es quién. Ahora bien, además de su aspecto físico, su personalidad también les delata.

De Simon, para qué hablar; con ésta son ya dos las aventuras que coronan su curriculum y es indudable que es atractivo, ingenioso, simpático e, incluso, poderoso. La joya de su abuelita, vamos.

En cuanto al aprendiz de la magia negra, Runt, no es mal chico del todo. Simplemente, se ha cansado de ser granjero y quiere llegar a ser un poderoso hechicero. Y tonto no es, ha elegido el camino más fácil, el de la magia negra.

Sordid es harina de otro costal. Espantoso se queda corto como calificativo para hacer justicia a su comportamiento habitual, y, ante todo, es el típico malo de la película que, además, hace honor a su nombre.





032 *HOBBYTEX#



Tu centro de ocio

SIN CUOTA DE ACCESO

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

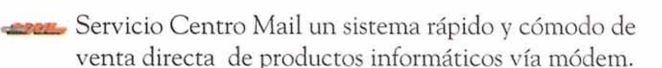
 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.

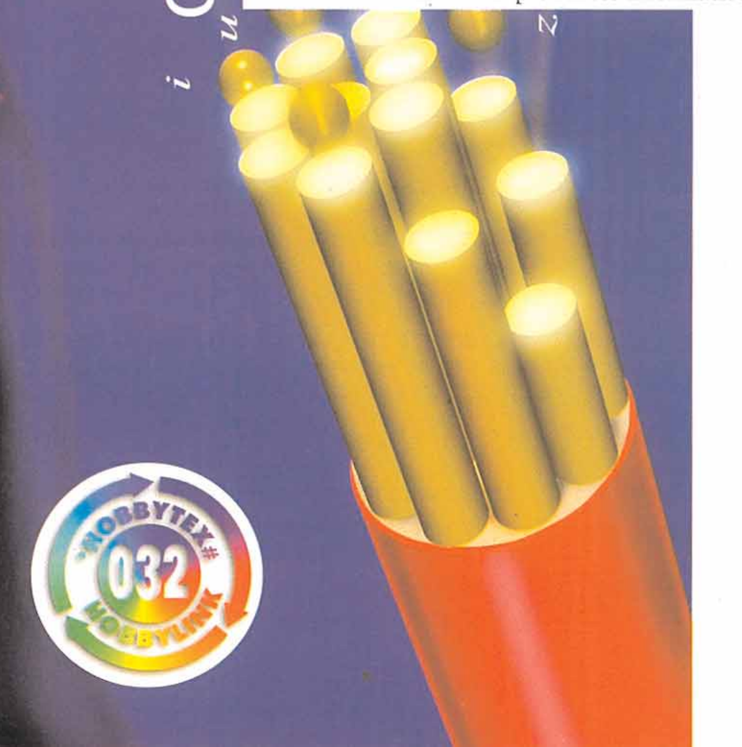




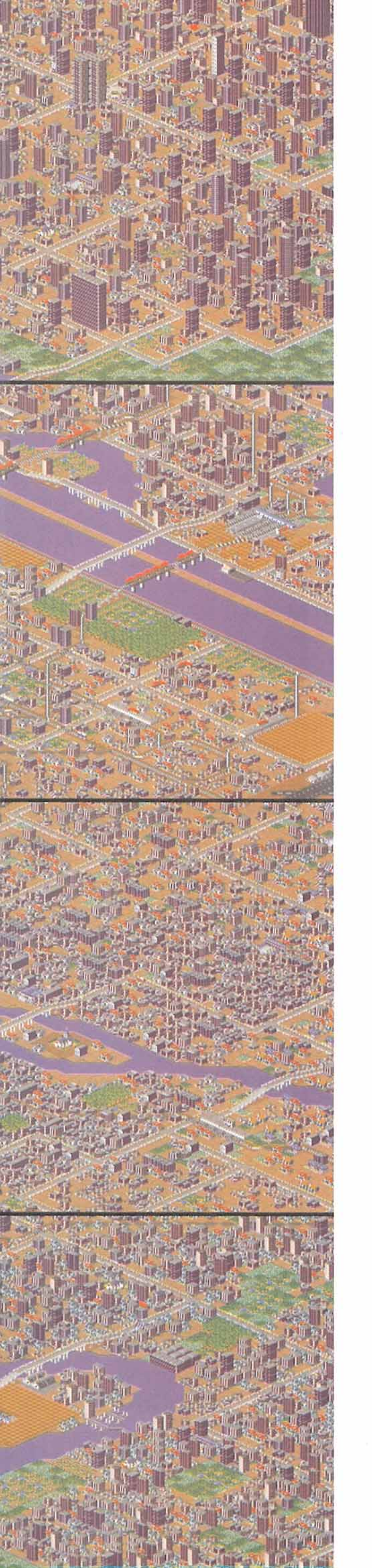
¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.

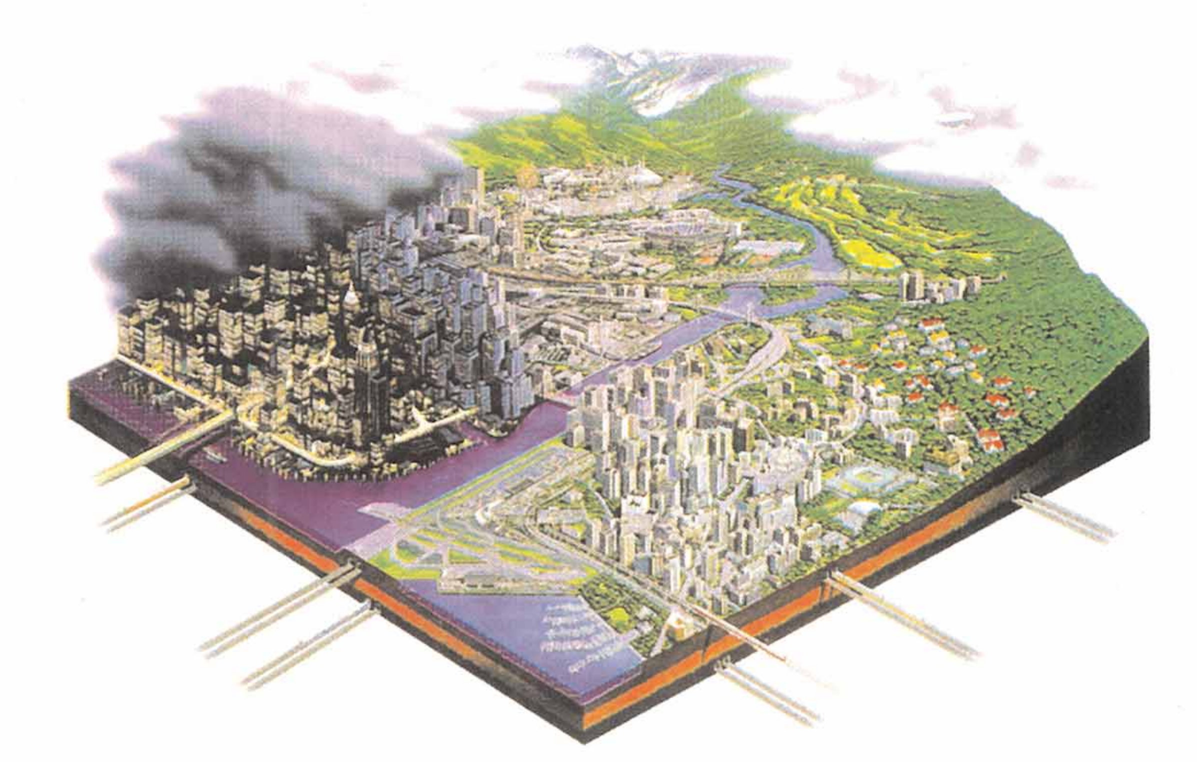




Con HOBBYTEX llegarás lejos.

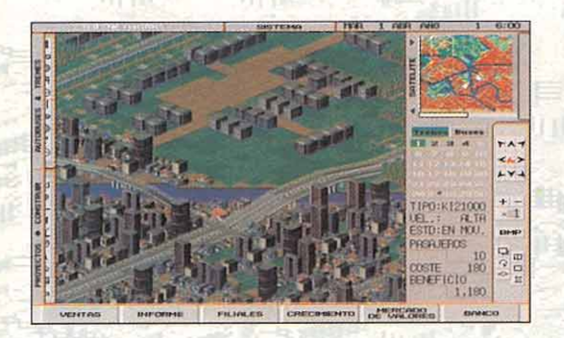


A4 NETWORK$



Un imperio en tus manos

Los aficionados a los simuladores empresariales están de enhorabuena. Si antes programas como el clásico «Sim City» o el más reciente «A-Train» les habían permitido diseñar sus propias ciudades o convertirse en ejecutivos de una compañía de ferrocarril, ahora el reto es, si cabe, aún más complejo y fascinante: dirigir un enorme grupo empresarial cuya actividad tiene un papel decisivo en la vida de las principales ciudades del mundo.





El 29 de abril de 1995 la cadena de televisión norteamericana CNN abría su telediario con una grave noticia. Desde los estudios de Atlanta, la famosa presentadora Kathryn Sparks informaba a los telespectadores de la muerte en accidente de aviación de Dwight Owen Barnes, presidente ejecutivo del grupo empresarial A4. El accidente se había producido en las cercanías de Sarajevo y la noticia de la desaparición había provocado una caída de las acciones de la compañía en las principales bolsas del mundo.

El grupo empresarial A4, que había tenido sus orígenes en el negocio de la explotación minera, había crecido de una manera imparable en los últimos años al extenderse sus actividades a la fabricación de microchips, la agrotecnología y las telecomunicaciones. Ahora, la compañía había decidido que su nuevo presidente debía ser una persona ajena al grupo directivo y había convocado un concurso público para cubrir el puesto del presidente desaparecido.

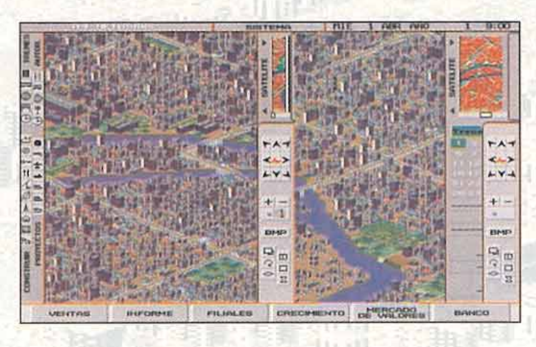
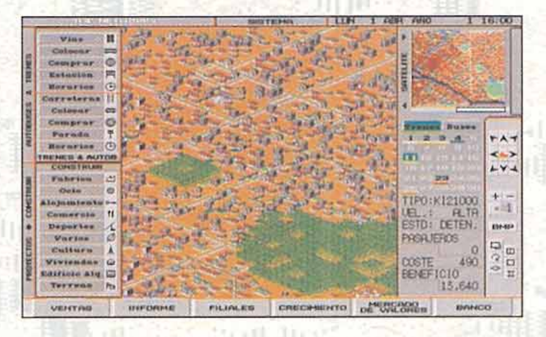
Steve Harvey, enviado especial de la CNN en la antigua Yugoslavia, envió una crónica telefónica desde Bitola. Al parecer, el avión de Barnes había desaparecido cerca de la frontera serbia, y tanto las adversas condiciones meteorológicas como la tensión política en los Balcanes habían obligado a suspender temporalmente las labores de búsqueda.

El resto de la crónica de la CNN se dedicó a destacar un hecho importante: no era la primera vez que un presidente ejecutivo del grupo A4 desaparecía en extrañas circunstancias. Cuando Barnes accedió a la presidencia hace 25 años era una persona desconocida que sustituía al anterior presidente después de que su yate desapareciera en el triángulo de las Bermudas, y otros dos presidentes anteriores de A4 habían corrido una suerte similar.

Por eso el protagonista de esta historia se llevó una sorpresa mayúscula cuando, al visitar el edificio central de A4 para interesarse por las condiciones exigidas para ser el nuevo presidente de la compañía, fue recibido no por una llorosa secretaria, sino por Dwight Owen Barnes en persona.

Barnes explicó que la noticia de su desaparición había sido un montaje similar al organizado con todos los presidentes que le habían precedido. Una agresiva maniobra empresarial de la competencia les había llevado a la conclusión de que la única manera de burlarles consistía en hacer bajar súbitamente el precio de sus propias acciones y para ello habían anunciado la falsa desaparición del presidente y el deseo de contar con un desconocido para ocupar el puesto.

La maniobra había salido redonda y ahora debían escoger a la persona adecuada para tomar las riendas de la compañía, una persona imaginativa y con talento, que les permitiera disponer de nuevas ideas y mantener a la compañía entre las mejores. Y para escoger al candidato perfecto disponían de una compleja simulación por

ordenador del funcionamiento real del grupo empresarial A4.

PRIMEROS PASOS

La introducción cinematográfica de «A4 Network$» deja muy claro cuál es el objetivo del jugador: demostrar que puede ser un buen presidente para el grupo A4 y conseguir ser elegido para ocupar el codiciado puesto.

La simulación que nos propone este programa va bastante más allá de otros juegos similares. No se trata de un simulador de ciudad, aunque transcurre en una o varias ciudades, y no se trata de un simulador de ferrocarril, aunque la construcción de trenes, vías y estaciones sea una de las tareas que deberemos realizar con más frecuencia. «A4 Network$» nos propone dirigir un gran grupo empresarial cuyas actividades tienen un inmediato reflejo en la vida de las más importantes ciudades del planeta, y para conseguir que la compañía crezca lo más posible habrá que atender una multitud de pequeñas actividades.

Al cargar el programa sólamente tenemos acceso a un menú llamado Sistema con varias opciones, de las cuales, en este momento, sólo dos tienen utilidad: cargar una partida salvada o comenzar un juego nuevo. El programa cuenta con diez escenarios –Berlín, Göteborg, Seattle, Barcelona, Viena, Moscú, París, Londres, Islas Caimán y Washington DC– cada uno con unas características propias que lo hacen más o menos difícil para el jugador.

A excepción de las Islas Caimán, que puede ser descrito como un escenario vacío en el que hay que construir hasta la más pequeña piedra de nuestro futuro imperio, el resto de los escenarios contienen una detallada descripción de la ciudad respectiva y lo que varía es la cantidad de infraestructuras y vías de comunicación ya construidas. Una ciudad como Barcelona parte de cero en cuanto a vías de transporte, pero cuenta con una gran cantidad de espacio ya urbanizado, mientras que París puede ser el caso opuesto, ya que existen varias líneas de tren y autobús, pero las infraestructuras, ya construidas, se reducen a una



sencilla fábrica. Washington dispone de 4 fábricas y de una única línea de ferrocarril con gran cantidad de estaciones, y, por tanto, cada ciudad ofrece al jugador un punto de partida diferente sabiendo que estos medios iniciales pueden ser ampliados de una manera casi ilimitada.

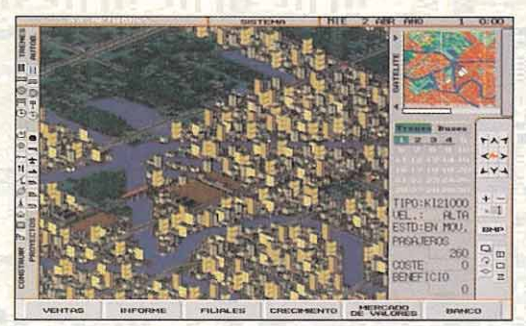
EMPEZAMOS A TRABAJAR

Una vez escogida la ciudad en la que vamos a extender el imperio del grupo A4, aparece la pantalla principal del juego. El menú Sistema sigue en el mismo sitio con acceso a todas sus opciones, la mayor parte de la pantalla está ocupada por una representación gráfica de una sección de la ciudad, y en los laterales izquierdo, derecho e inferior aparecen nuevos menús y controles que permiten acceder a las múltiples opciones del programa.

Sigamos, de momento, analizando el menú Sistema. Ahora que estamos dentro del juego, podemos grabar la partida, comenzar una nueva y cargar una partida anterior, pero posiblemente la primera opción que escogeremos será bajar la velocidad de la simulación para que los acontecimientos vayan a un paso más tranquilo y tengamos tiempo para controlarlos. Hay que tener bien claro que «A4 Network$» ofrece una simulación en tiempo real y, por tanto, el movimiento de los trenes y autobuses, la apertura de los bancos y oficinas de bolsa y la alternancia entre día y noche, se realiza en función de dicha velocidad.

Otras opciones de este menú nos permiten realizar una pausa en un día y hora determinados –nos referimos por supuesto al calendario interno del juego–, escoger entre un reloj de 12 ó 24 horas, seleccionar





una de las cuatro melodías incluidas en el CD, observar un mapa completo de la ciudad y acceder a un mapa de las líneas de tren y autobús con sus horarios.

Los menús situados en la parte izquierda de la pantalla hacen referencia a Trenes, Autobuses, Construir y Proyectos. Los dos primeros son bastante similares y presentan cinco opciones: elegir un tipo de tramo de vía o carretera, colocar dicho tramo en un punto de la ciudad, comprar vehículos, construir paradas o estaciones y diseñar el horario de circulación. Se pueden poner en marcha más de 20 líneas de trenes y otras tantas de autobuses, y podemos decidir con todo detalle la situación de las paradas donde subirán y bajarán los viajeros y las horas exactas de llegada y salida.

El menú Construir nos permite seleccionar el tipo de edificio a construir antes de colocarlo sobre el mapa. Podemos colocar una fábrica, elegir un centro de ocio entre dos tipos de parques de atracciones, estadios deportivos o aquariums, colocar un edificio para alojamientos entre varios tipos de hoteles, pensiones y moteles, abrir comercios y restaurantes, construir complejos deportivos como campos de golf, estaciones de esquí y puertos deportivos, colocar centros culturales como monumentos y salas de exposición, incluir elementos variados como parques, bosques, iglesias y escuelas, construir varios tipos de viviendas y edificios en alquiler y preparar terreno urbanizable.

Por su parte, el menú Proyectos nos permite realizar obras más complejas. Aquí podemos distinguir dos categorías: los grandes proyectos –túneles, puentes, aeropuertos, puertos y monoraíles– y macroproyectos, como el tren de alta velocidad o el Mag-Lev, un revolucionario transporte de levitación magnética.

ESTO SE COMPLICA

Cinco son los menús situados en la parte inferior de la pantalla.

El menú Ventas nos permite calcular, entre otras cosas, el rendimiento producido por los trenes y autobuses, y el menú Informe presenta varias ventanas que cubren momentáneamente todo el área central de la pantalla y contiene datos sobre la eficacia de nuestra gestión. Aquí podemos estudiar un informe detallado sobre activos, gastos, deudas, capital actual y cobros, accediendo de este modo a datos tan diversos como los intereses que pagamos sobre préstamos, la cuantía del impuesto sobre la renta o el rendimiento obtenido por las diversas infraestructuras construidas en la ciudad.

El menú Filiales presenta una lista completa de todas nuestras propiedades. Aquí aparece detallado cada uno de los edificios o servicios que hemos construido, podemos desplazar la pantalla hacia el lugar donde se encuentra cualquiera de ellos y podemos venderlos si necesitamos dinero urgente o creemos que ha llegado el momento adecuado.

El menú Crecimiento ofrece información sobre el escenario en el que nos encontramos. Aquí averiguaremos el tamaño del escenario y su población, los proyectos ya realizados, como túneles o aeropuertos, la composición de las líneas de tren y autobús y la distribución de la actividad de la ciudad por sectores.

Los dos últimos menús, Mercado de valores y Banco, tienen en común que, como ocurre en la vida real, sólamente podemos acceder a ellos dentro del horario laboral, siendo por ejemplo imposible acceder a ellos antes de las nueve de la mañana. En el Mercado de valores podemos comprar y vender acciones y en el Banco podemos pedir préstamos intentando negociar el interés más ventajoso.

Y, finalmente, queda citar el panel situado en la parte derecha de la pantalla. Aquí encontraremos unas flechas con las que desplazarnos por la ciudad, un mapa reducido que nos permite acceder rápidamente a cualquier punto del mismo, iconos para localizar inmediatamente cualquier tren o autobús, escoger entre dos tipos de visualización y seleccionar un modo rápido en el que el reloj corre a gran velocidad y no podemos realizar ningún tipo de acción –ideal para comprobar el efecto de una decisión que acabamos de tomar–.

Nuestra opinión

«A4 Network$» supone un paso más en el complejo mundo de los simuladores empresariales. Para los que hasta ahora todos los retos ofrecidos les hayan parecido fáciles o pequeños, aquí llega la posibilidad de dirigir un gran grupo empresarial con participación en negocios tan diferentes como construcción, comunicaciones o especulación en bolsa; todo un imperio financiero del que puedes ser el único responsable.

Técnicamente el programa tiene puntos a favor y en contra.

Destacaremos el excelente esfuerzo de traducción que se ha hecho, ya que han sido traducidos al castellano no sólo todos los textos y mensajes en pantalla, sino las voces que aparecen en las escenas cinemáticas e incluso la voz que nos va guiando por el proceso de instalación –un proceso tan sencillo e intuitivo que en realidad no necesita ningún tipo de ayuda–. En ciertos momentos del juego aparecerán imágenes que imitan a la perfección una conocida publicación española sobre economía cuyos titulares recogerán las noticias más importantes que transcurran durante el juego.

Los escenarios incluidos en el juego han sido diseñados con todo detalle –en el escenario de París se puede ver con toda claridad Notre-Dame en el centro de la isla de la Cittè– y, variando el número de edificios y líneas de comunicación ya construidas, se ha conseguido otorgar a cada uno un nivel de dificultad diferente.

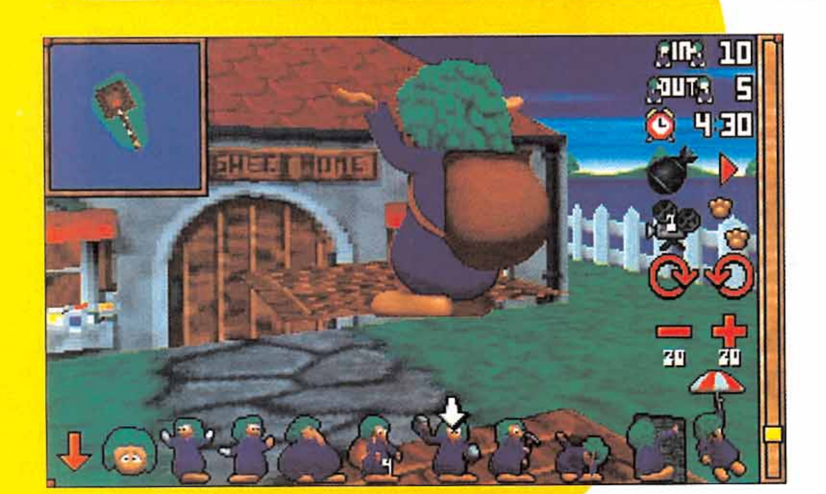
Los gráficos cumplen de sobra su cometido. Están realizados en una muy alta resolución y cuentan con un rico colorido, y se ha conseguido imitar muy bien el paso entre día y noche mediante un cuidadoso uso de la paleta de colores. Es una pena que, al menos en un 486 a 50 Mhz con una tarjeta gráfica bus local, el volcado de los gráficos sea bastante lento, llegando a hacerse casi desesperante cuando se trata de acceder a las opciones que dibujan un mapa completo de la ciudad. Y es también una pena que prácticamente todo el juego –unos 25 megas– tenga que ser instalado en el disco duro, limitándose el acceso al CD a la hora de reproducir las melodías.

La valoración general de «A4 Network$» es sin duda muy alta.

Lógicamente, la primera impresión del jugador será la de cierta confusión ya que hay gran cantidad de opciones en pantalla y mucha información a la que acceder simultáneamente. Pero poco a poco descubriremos la inmediata influencia que tienen nuestras decisiones sobre la vida de cada ciudad, y con un poco de práctica conseguiremos convertirnos en dignos presidentes del grupo empresarial más poderoso del planeta.

P.J.R.

¡Salvad a los Lemmings!



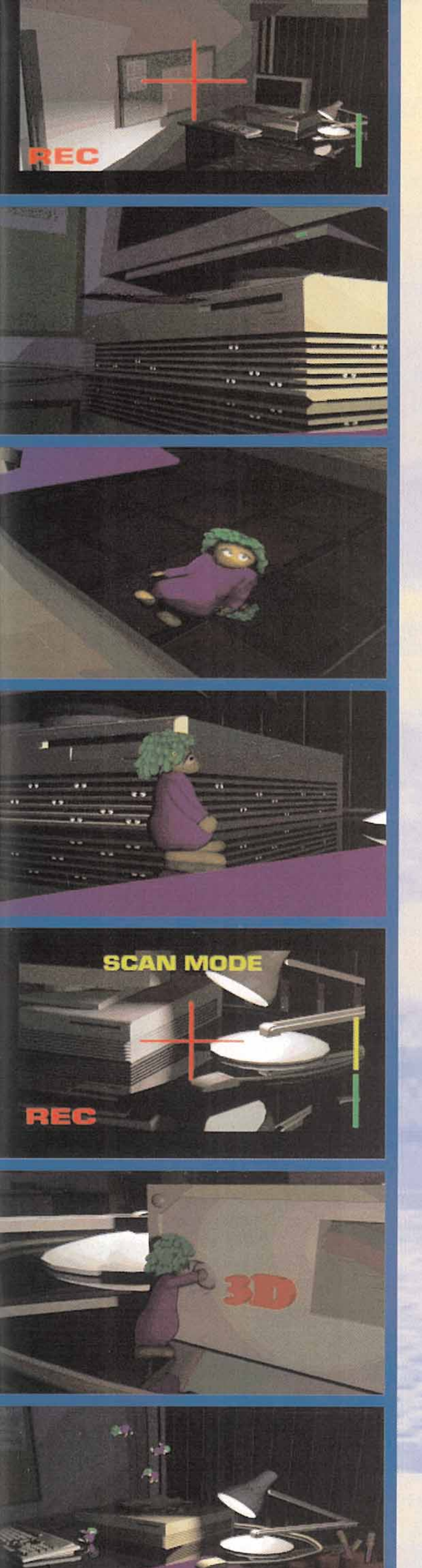


3D LEMMINGS

¿QUEDA AÚN ALGÚN SER HUMANO EN EL PLANETA QUE NO CONOZCA A LOS LEMMINGS? ESTOS ENTRAÑABLES BICHITOS DE VESTIDO AZUL Y PELO VERDE, MAESTROS DE LA ESTUPIDEZ Y LA OBEDIENCIA, HAN CAUTIVADO A MILLONES DE PERSONAS DESDE QUE HICIERAN SU PRIMERA APARICIÓN EN LAS PANTALLAS DE LOS ORDENADORES PERSONALES, Y HAN SIDO PROTAGONISTAS DE VARIOS PROGRAMAS QUE, BÁSICAMENTE, HAN MANTENIDO LAS CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN ORIGINAL.

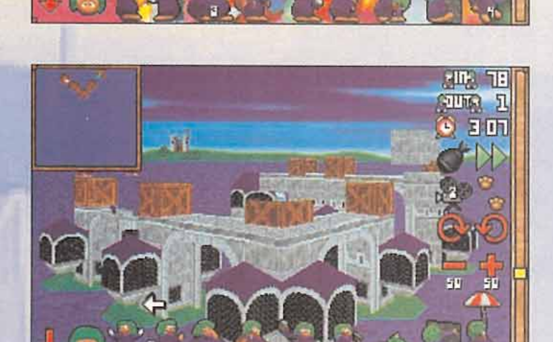
Pero una verdadera revolución ha llegado al mundo de los lemmings, la revolución de la tercera dimensión. Hasta ahora los lemmings habían sido criaturas planas, capaces sólo de moverse horizontal y verticalmente en un mundo en dos dimensiones, pero ahora se han convertido en seres dotados de curvas y volúmenes que pueden ser contemplados desde cualquier ángulo y perspectiva.

¿Cómo se ha conseguido este milagro? Básicamente mediante el empleo de "cámaras", una técnica que se viene utilizando desde hace bastante tiempo en la mayoría de los juegos tridimensionales. En un punto determinado del espacio tridimensional definido por tres coordenadas –altura, anchura y profundidad– se coloca una cámara virtual y se consigue que el mundo tridimensional sea representado en pantalla tal como es









contemplado desde dicha cámara, como si nuestros ojos estuvieran en ese punto del espacio. Pero la cámara puede girarse y desplazarse para cubrir una sección diferente del espacio y además podemos seleccionar cualquiera de las cuatro cámaras disponibles para conseguir rápidamente diferentes puntos de vista.

«3D Lemmings» sigue una estructura muy similar a la del programa original. Existen 80 niveles divididos en cuatro niveles de dificultad –FUN, TRICKY, TAXING y MAYHEM– con 20 niveles cada uno. En cada nivel existe un tiempo máximo, un número total de lemmings, un número mínimo de lemmings a salvar y una frecuencia de salida, y también, como siempre al superar un nivel, conseguiremos una clave de acceso al siguiente que nos permitirá no tener que repetir niveles superados con anterioridad.

«3D Lemmings» mantiene un pequeño fichero en el disco duro que contiene un control de los niveles ya jugados. Los códigos de acceso siguen siendo útiles, sobre todo para dárselos a un amigo, pero no los necesitas para seguir jugando en el mismo ordenador. Selecciona un nivel de dificultad y aparecerá una lista con todos los niveles superados que te permitirá jugar a cualquiera de ellos o al siguiente al último superado, y además el programa te permite acceder al primer nivel de cada uno de los cuatro niveles de dificultad –niveles 1, 21, 41 y 61– sin haber completado los anteriores.

Además de los 80 niveles "normales", existe una modalidad de práctica que te permite seleccionar una destreza o un obstáculo determinado y experimentar con él. Utiliza esta opción para familiarizarte con estos elementos antes de intentar resolver los primeros niveles.

DURANTE LA PARTIDA

Como ya hemos comentado antes, disponemos de cuatro cámaras para contemplar cada nivel desde cualquier ángulo. Estas cámaras, que en «3D Lemmings» no son sólo puntos ficticios, sino que pueden verse físicamente en pantalla, se seleccionan con una tecla del uno al cuatro o con un icono del panel lateral. Una vez seleccionada una cámara, el teclado o el ratón nos permiten desplazarla con entera libertad.

Los lemmings salen desde una o varias trampillas y comienzan a caminar por un mundo hostil. No tienen voluntad propia y caminan siempre en la misma dirección hasta encontrar un obstáculo que les haga girar 90 ó 180 grados, por lo que en muchas ocasiones se precipitarán alegremente desde una altura mortal o acabarán ahogándose en el mar. Para evitarlo, debes asignar a uno o varios de ellos una destreza que les permita realizar una actividad diferente a la de simplemente caminar con la que superar los múltiples obstáculos presentes en cada nivel y alcanzar la salida o salidas del mismo.

Los iconos de las destrezas están en la parte inferior de la pantalla junto con un número que indica el número de usos disponibles. Las ocho destrezas tradicionales de los ►

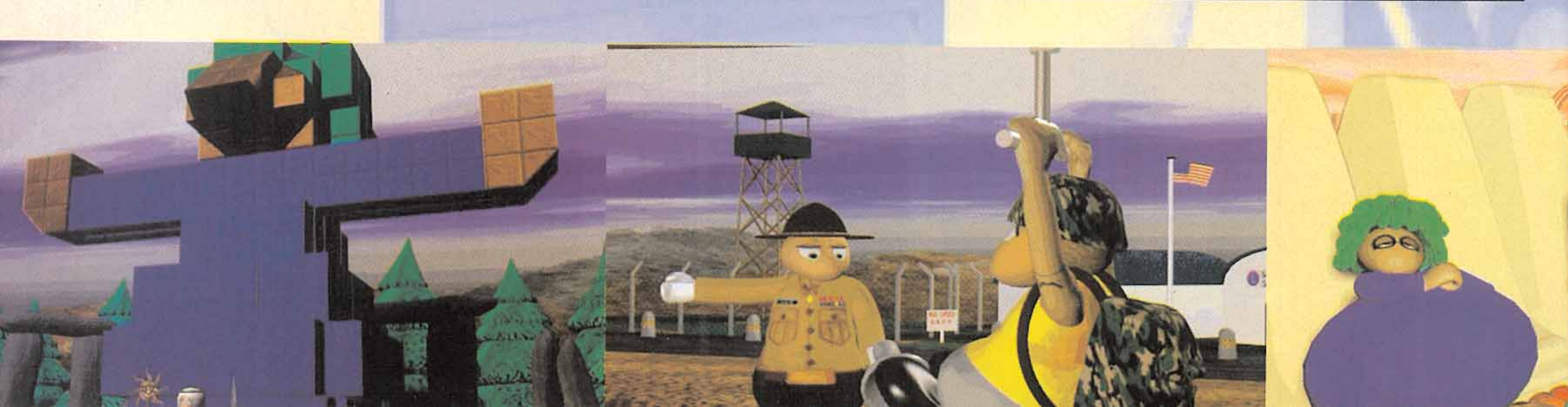




lemmings siguen estando presentes para permitir a los pequeños bichitos trepar, caer suavemente con un paraguas, bloquear, construir puentes, suicidarse explotando y cavar túneles de tres maneras –horizontal, vertical o diagonal–. Pero se ha incluido una nueva destreza sólamente útil en un espacio tridimensional: el girador, un lemming que hace girar a sus compañeros 90 grados hacia la izquierda o hacia la derecha y no 180 como lo hace un bloqueador. Como siempre, primero se selecciona un icono de destreza y luego se hace click sobre el lemming al que queremos otorgar esa destreza. Dos nuevos iconos situados junto a las destrezas nos permiten seleccionar un lemming concreto dentro de un grupo muy numeroso o acceder a la modalidad de lemming virtual, en la que el entorno tridimensional se contempla, no desde una de las cámaras, sino desde los ojos de un lemming determinado. En el modo virtual, al pulsar sobre un icono de destreza dicha habilidad, se asigna automáticamente al lemming escogido.
Donde se han introducido más novedades es probablemente en el capítulo de obstáculos especiales, ya que a lo largo del juego encontraremos objetos tan variados como separadores, muelles, trampolines, bloques de hielo, colchonetas, toboganes de cuerda o teletransportadores, además de

CONSEJOS Y TRUCOS

Te aconsejamos que utilices el teclado –las cuatro teclas del cursor– para girar y desplazar las cámaras dejando el ratón para seleccionar destrezas y asignarlas a los lemmings. Acostúmbrate también a utilizar las teclas del 1 al 4 para escoger la cámara y verás como el manejo del programa resulta mucho más fácil y rápido.
Los escenarios tridimensionales están construidos a base de bloques, aunque lógicamente los límites de dichos bloques no sean visibles. Lo importante de este sistema es que al asignar una destreza a un lemming éste se mueve hasta el centro o el límite del bloque en el que se encuentra –según la destreza– antes de poner en marcha su nueva habilidad. Ten en cuenta este mecanismo para escoger con cuidado el momento exacto en el que asignas una destreza a un lemming.
Para convertir a un lemming en girador son necesarios dos clicks del ratón, uno para seleccionar el lemming deseado y otro para escoger la dirección en la que hará girar a sus compañeros. Pero ten en cuenta que si después del primer click el lemming cae desde una altura, la flecha que lo identificaba como girador desaparecerá y tendrás que escogerlo de nuevo.
Calcula con cuidado la distancia que recorre un colocador de bombas desde que le asignas la destreza hasta que termina su cuenta atrás y se produce la explosión. Ten en cuenta que el efecto de la explosión en el entorno será muy diferente si el lemming estaba sobre el suelo o había comenzado a trepar por una pared.
Los lemmings en tres dimensiones son algo más resistentes a las caídas que sus compañeros en 2D. Ciertas caídas no resultan mortales, sino que sólamente dejan al lemming atontado durante unos segundos.
Cuando estés seguro de haber despejado el camino hacia la salida, puedes acelerar la llegada de los lemmings de dos maneras: activando el icono que triplica su velocidad de movimiento, y pulsando sobre el icono con el signo "más" para poner al máximo la frecuencia de salida de los lemmings que aún están dentro.
La mayoría de las destrezas se pierden después de un tiempo determinado o cuando el lemming que las poseía haya cumplido su cometido. Recuerda, sin embargo, que las destrezas de trepador y flotador se conservan a lo largo de todo el nivel, detalle que puede resultar muy útil, pero también tener consecuencias no deseadas.
La tecla P, o el icono equivalente, pone el juego en modo pausa hasta que pulsemos la misma tecla o volvamos a hacer click sobre dicho icono. Pero mientras el juego está en pausa podemos desplazar las cámaras, escoger una cámara nueva, e incluso seleccionar una destreza –aunque no asignarla a un lemming–. Utiliza a menudo este modo de pausa para planear con calma tus próximos movimientos, ajustar el ángulo de visión y asignar destrezas con precisión.
Si tu ordenador no es demasiado rápido, puedes alterar varios parámetros para conseguir un juego más fluido. Puedes utilizar el modo de baja resolución, reducir el tamaño de la ventana tridimensional y eliminar las texturas utilizadas para dar un aspecto más real al terreno, mar y cielo.
Después de fallar en un nivel no es necesario repetir todos los pasos desde el principio. Utiliza la función de repetición automática para repetir los movimientos que realizaste anteriormente y creas que fueron correctos y toma el control de tus lemmings cuando lo consideres necesario.
Los muelles, toboganes de cuerda y teletransportadores sólo pueden ser utilizados por un lemming a la vez, y, en caso de haber varios, los demás continuarán caminando sin utilizarlos. Si en un nivel existe alguno de estos elementos, por si acaso, no subas la frecuencia de salida de los lemmings al máximo.




NIVEL 1


NIVEL 2


NIVEL 3

obstáculos tradicionales como los bloques marcados con flechas que sólo pueden ser excavados en una dirección. Puedes familiarizarte con ellos mediante la modalidad de práctica y acostumbrarte a su modo de funcionamiento.

El resto del artículo, además de contener algunos trucos útiles, va a centrarse en una explicación, bastante detallada, de los cinco primeros niveles de cada uno de los cuatro niveles de dificultad. A lo largo de la descripción de estos veinte niveles iremos revelando algunas de las técnicas básicas que serán útiles en otros niveles del juego y podréis haceros una idea de la dificultad de las distintas secciones del programa. Hemos incluido, además, los códigos de acceso de estos niveles para que podáis continuar la aventura en el punto en el que la hemos dejado nosotros y descubráis vosotros mismos lo terriblemente divertido y adictivo que puede ser salvar a estas adorables criaturas.


NIVEL 4



NIVEL 5



NIVEL DE DIFICULTAD FUN

NIVEL 1. Utiliza la cámara 3 para acercarte al tercer piso de la torre y convierte el primer lemming en girador cuando haya pasado sobre el centro de la plataforma. Sus compañeros caerán sobre el trampolín y llegarán ordenadamente a la salida.

NIVEL 2. El primer lemming debe convertirse en excavador cuando se encuentre sobre el cuarto bloque del tramo ascendente. De esa manera, cuando haya perforado el bloque, caerá sobre una plataforma horizontal y podrá ponerse de nuevo a trabajar de excavador para agujerear la plataforma y dejar libre el camino a la salida. Los lemmings que siguen caminando antes de que los agujeros estén terminados pueden salvarse convirtiéndose en flotadores.

NIVEL 3. Al pasar entre los dos postes el primer lemming se pone a construir un puente. De esa manera,, alcanza una plataforma elevada, gira, rebota y construye un nuevo puente, esta vez de dos tramos consecutivos, para alcanzar la salida.

NIVEL 4. Los lemmings recorren uno de los brazos del castillo, y, una vez sobre el brazo en el que hay menos caída que en los demás, el primero cava un túnel vertical. Ahora es preciso permitir que recorran dos brazos y uno de ellos cave un nuevo túnel en el único lado en el que la caída es segura. Mediante la cámara 4 resulta sencillo colocar un girador frente a la salida del nivel para dirigir a todos los lemmings hacia ella.

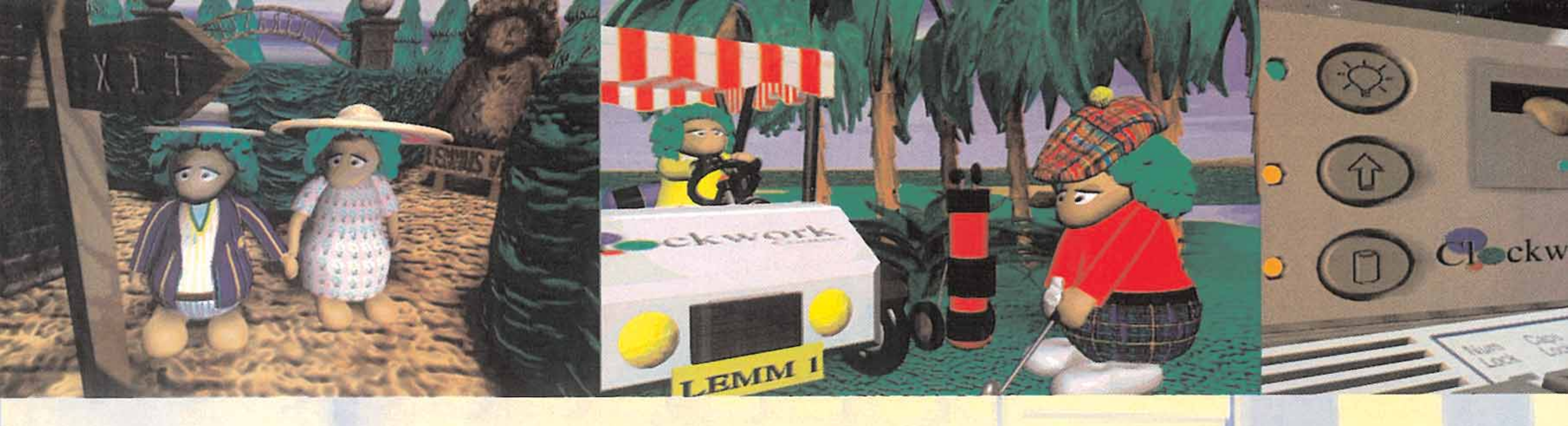
NIVEL 5. Dos giradores cuidadosamente colocados harán que los lemmings utilicen la tercera rampa. El primero de ellos salta sobre un trampolín y se convierte en girador en el mismo momento de llegar de nuevo al suelo. Ahora es preciso colocar un nuevo girador al pie de la rampa central y otro poco después para obligar a los lemmings a tomar la rampa más larga, momento en el que dos giradores más en los puntos adecuados conseguirán que todos sus compañeros se dirijan a la salida.

NIVEL DE DIFICULTAD TRICKY

NIVEL 21. Debes convertir en trepadores a los 10 lemmings de este nivel a medida que van saliendo. Después de que el primero escale el primer obstáculo, debes convertirlo en girador sobre el siguiente montículo y hacer que sus compañeros giren tal como llegan a su izquierda. Los lemmings escalarán un bloque y alcanzarán un teletransportador, de manera que cuando salgan del transportador gemelo convertimos en girador al primero de ellos en el momento adecuado y sus 8 colegas alcanzarán la salida que se encuentra sobre la columna negra.

NIVEL 22. Este nivel tiene una solución más sencilla de lo que parece. Debes convertir al primer lemming en bloqueador al poco tiempo de salir y dejar que sus compañeros ►





choquen con él y caigan a una plataforma inferior. Convierte también en bloqueador al primero del grupo y verás que los lemmings van cayendo tranquilamente, bajan unos escalones, saltan sobre varios trampolines y alcanzan una de las salidas.

NIVEL 23. Convierte a los dos primeros lemmings en trepadores y luego en flotadores. Cuando hayan sobrepasado el obstáculo y se encuentren sobre el puente de troncos, haz explotar al segundo de manera que el primero vuelva sobre sus pasos, caiga por el agujero hecho por el primero y se ponga a trabajar de aporreador junto al muro. De este modo, todos los lemmings atraviesan el muro y uno de ellos construye un puente de tres tramos para alcanzar la parte superior de un gran obstáculo de color verde. Para llegar a la salida, uno de ellos debe convertirse en minero y cavar un túnel diagonal a través del obstáculo.

NIVEL 24. Al poco tiempo de salir, los lemmings saltan sobre un muelle y caen sobre un edificio. Con ayuda de la cámara 2 coloca un girador junto a la diana y convierte el primero que choque con él en minero. Selecciona la cámara 3 y verás que el minero excava un túnel a través del edificio y llega a una zona rodeada de palmeras. Fíjate bien en el agujero situado en el centro de la siguiente isla y coloca un girador en línea con dicho agujero, construyendo rápidamente un puente de un solo tramo junto a la orilla.
Ahora ten en cuenta que la isla del agujero tiene una salida en un lateral y tres en otro, así que, cuando los estén a punto de caer al mar por la salida lateral, coloca dos giradores para obligar a los demás lemmings a salir por la salida derecha del grupo de tres. Dos giradores cuidadosamente colocados y un nuevo constructor de puentes permitirán a sus compañeros alcanzar la salida.

NIVEL 25. Debes ir convirtiendo algunos lemmings en colocadores de bombas para hacer un agujero en el muro azul y destruir un bloque de color violeta y otro rojo. Los lemmings chocan contra la pared lateral y dos nuevos suicidas eliminan un bloque verde y otro rojo. Pero el bloque amarillo resulta indestructible, así que una combinación de cuatro giradores permite evitar que los lemmings reboten al chocar con el bloque amarillo y les ayuda a llegar a la meta.


NIVEL 21


NIVEL 22

NIVEL DE DIFICULTAD TAXING

NIVEL 41. Los lemmings entran en un separador que obliga a la mitad de ellos a dirigirse hacia la izquierda y la otra mitad hacia la derecha. Pero nuestro objetivo debe ser que los lemmings regresen por donde vienen, lo que nos obliga a colocar hábilmente dos giradores en cada una de las otras tres salidas. Una vez conseguido que todos los demás retrocedan, los lemmings caen por una pequeña altura y hacemos que el primero de ellos haga girar al resto de sus compañeros hacia la izquierda. Colocamos un nuevo girador en el extremo del corredor –junto al árbol que se encuentra en el punto más elevado– y conseguimos que los lemmings atraviesen un largo pasillo. Coloca un nuevo girador en la esquina, espera a que los demás alcancen un teletransportador y reaparezcan en el pasillo superior, y coloca un último girador en la próxima esquina. Mediante un nuevo teletransportador todos los lemmings restantes alcanzarán la salida.

NIVEL 42. Los lemmings salen simultáneamente de dos trampillas. Hay dos grandes columnas que obstaculizan el camino, así que localiza la columna que está rodeada por dos pequeñas esferas y concéntrate en los que se dirigen hacia ella. Coloca dos giradores para que conduzcan al resto de frente hacia una de las esferas, convierte tres más en trepadores y, cuando estén comenzando a escalar la esfera, autodestruye el primero de los giradores para que el resto caminen por el centro del pasillo.
Coloca un bloqueador en cada extremo para evitar que los lemmings caigan al agua y


NIVEL 23



NIVEL 24


NIVEL 25



concéntrate en los tres que han conseguido llegar al centro. Los dos primeros deben convertirse en giradores para que el tercero regrese al centro del pasillo y se ponga a trabajar de aporreador al alcanzar la columna opuesta. Los de ese lado invaden la estructura central y uno de ellos excava como aporreador la otra columna. Ahora que todos están libres, sólamente nos queda utilizar nuestro último icono de girador para conducirles a todos hacia la salida.

NIVEL 43. Los lemmings salen simultáneamente por cuatro pasillos sobre los cuales irán encontrando diversos obstáculos. Asigna destrezas a partir del pasillo en el que llegan antes a los obstáculos y consigue evitar los obstáculos convirtiendo el primer lemming de cada pasillo en colocador de bombas, el siguiente en constructor de puentes y luego a estos mismos en aporreadores. Si por cualquier razón algún lemming rebota y vuelve atrás puedes evitar su pérdida colocando al comienzo del pasillo un bloqueador.

NIVEL 44. En este nivel puedes apreciar la presencia de cuatro plataformas elevadas que rodean una quinta plataforma en cuyo centro hay un separador. La salida está en una de las cuatro plataformas elevadas, así que selecciona una de las dos plataformas que NO están frente a la salida y consigue que los lemmings que la habitan alcancen el cuadrado central mediante un aporreador y un constructor de puentes. Los lemmings entran en el separador, construyen un puente a cada lado, alcanzan las dos plataformas laterales, entran en ellas mediante un túnel y en la plataforma que contiene la salida el primer lemming se convierte en girador para conducir a sus compañeros hacia la libertad. Pero aún no hemos terminado. Los lemmings de la plataforma que acabamos de abrir llegan al separador y se bifurcan, así que construimos dos nuevas escaleras en los laterales y cavamos el último túnel en una de ellas. Ahora, las cuatro plataformas están conectadas con el centro y con un poco de paciencia veremos cómo todos los lemmings acaban llegando a la salida.

NIVEL 45. Nos encontramos en el interior de una especie de base espacial en la que pueden distinguirse tres zonas identificadas con las letras A-B-C. Cuando los lemmings atraviesen el primer separador, colocamos un girador en la esquina de cada pasillo, y, de ese modo, los que giran hacia la izquierda llegan directamente a la parte superior de la zona C a través de una rampa, pero los de la derecha llegan a un nuevo separador en la zona B. Colocando otra vez dos giradores en las esquinas laterales conseguimos que los lemmings del lado izquierdo se dirijan a la parte inferior de la zona C y los de la derecha a la parte superior de la misma zona subiendo por una rampa.

Como ya habéis podido suponer la zona C tiene dos alturas. En la parte superior, que puede ser observada con la cámara 4, hay dos accesos laterales de los que llegan los lemmings procedentes de las zonas A y B. La salida está en esta parte superior, pero resulta inaccesible por los agujeros situados a su lado. En la parte inferior, que puede estudiarse con cualquiera de las otras tres cámaras, el camino se interrumpe, pero podemos conseguir que los lemmings procedentes de la parte izquierda de la zona B construyan un puente de dos tramos que conecte con la salida. Al mismo tiempo, con ayuda de la cámara 4 debemos colocar giradores en los dos laterales de la parte superior para que los que suben por las rampas rodeen el pasillo y acaben cayendo sobre el puente construido por sus compañeros, alcanzando la libertad.

NIVEL DE DIFICULTAD MAYHEM

NIVEL 61. Convertimos el primer lemming en trepador y le dejamos que escale el primer bloque y gire, pero al alcanzar la parte superior del próximo bloque lo convertimos en excavador. Cuando haya destruido el bloque y un trozo de suelo lo convertimos en constructor de puentes, de manera que el ►


NIVEL 41


NIVEL 42

NIVEL 43


NIVEL 44


NIVEL 45


NIVEL 61


NIVEL 62


NIVEL 63

lemming seguirá su camino, escalará por dos bloques más, ya que sigue teniendo la destreza de trepador, y le convertiremos en excavador para que llegue la salida.
Tomamos un nuevo lemming, le convertimos en trepador, esperamos a que recorra el camino hecho por su compañero y lo hacemos explotar cuando esté a punto de colocarse en el centro de los dos últimos bloques para que destruya simultáneamente los dos.
Ahora sólo nos queda seleccionar uno más, asignarle las destrezas de trepador y colocador de bombas para que escale un poco el primer bloque y explote en ese momento, con lo que conseguiremos que destruya el bloque sin hacer un agujero en el suelo. De esta manera los 78 lemmings restantes alcanzan la salida y conseguimos resolver el nivel perdiendo sólamente dos.

NIVEL 62. Los dos primeros lemmings se convierten en trepadores, y, una vez hayan escalado un bloque, convertimos el primero en bloqueador y hacemos que el segundo rebote y destruya dicho bloque cavando un túnel horizontal. Ahora hacemos explotar al bloqueador para dejar el camino libre, colocamos un girador en la esquina, seleccionamos un nuevo lemming como trepador y lo convertimos en bloqueador después de que haya trepado sobre un nuevo bloque. Debemos esperar a que el lemming que cavó el primer túnel, que sigue conservando la destreza de trepador, regrese, escale el bloque, choque contra el bloqueador y destruya el bloque cavando. Repitiendo este proceso con un bloque más conseguiremos que los lemmings alcancen la salida y sólamente habremos perdido 5 de ellos –2 giradores y 3 colocadores de bombas–.

NIVEL 63. El primer lemming se convierte en bloqueador al poco tiempo de salir, así que colocamos un girador en la esquina y hacemos que un aporreador destruya el obstáculo. Colocamos un girador en la siguiente esquina y conseguimos destruir el próximo obstáculo con el truco utilizado en el nivel anterior –dos trepadores, el primero se coloca de bloqueador al sobrepasar el obstáculo, el segundo lo destruye cavando y el primero se


NIVEL 64


NIVEL 65

suicida para dejar el camino libre–. Colocamos un nuevo girador, construimos un puente y colocamos cuatro giradores más, tres en las esquinas del recorrido y uno más justo una baldosa antes de llegar a la pared del fondo.
Utilizando la cámara 3 observamos que los lemmings caen sobre una escalera que les conduce al fondo de la torre. Aunque la visibilidad sea muy reducida, debes colocar un nuevo girador, destruir el obstáculo con el procedimiento anterior –aunque esta vez no debes destruir el bloqueador– y colocar un nuevo girador que conduzca los lemmings al teletransportador. Sólo nos queda seleccionar la cámara 4 y colocar dos giradores más que dirijan a sus compañeros hacia la salida.

NIVEL 64. Los lemmings alcanzan la parte superior de la pista de esquí utilizando el remonte. El primero de ellos se convierte en trepador y flotador de manera que cae por el lado izquierdo, rebota y cava un túnel a través de la montaña convertido en aporreador. Al llegar al otro lado construye un puente para alcanzar la plataforma y nada más llegar se convierte en girador.
Volvemos al grupo de lemmings, hacemos que un aporreador destruya el bloque de la derecha, y de ese modo los lemmings se deslizan por la pista y caen sobre el puente construido por su compañero. Al chocar contra él, colocamos un nuevo girador y construimos un puente que conduzca a uno de los laterales de la pista.

NIVEL 65. Este nivel llama la atención porque las cuatro cámaras se encuentran en el interior de una estructura en el centro y nos dan una visión bastante limitada de lo que ocurre. Básicamente, podemos decir que en este nivel hay cuatro salidas, los lemmings salen simultáneamente de cuatro trampillas y que realizan recorridos cuadrados por los laterales.
Lo primero que debes hacer es convertir en flotadores a los cinco lemmings que subirán por una larga rampa. Luego acércate a un grupo de cuatro bloques cuadrados y haz explotar a los tres primeros lemmings que lleguen por la derecha para que destruyan otros tantos bloques y dejen al descubierto una salida. Luego, debes localizar un grupo de dos bloques con una pequeña rampa a cada lado, esperar a que llegue un lemming por la izquierda y convertirlo en excavador sobre el bloque con vegetación. Y, finalmente, busca una salida elevada colocada sobre unas columnas y cuando un lemming se sitúe entre las dos lámparas construye un puente que conduzca hasta la salida.

P.J.R.

ALGUNOS CÓDIGOS DE ACCESO

2 BLIMBING	42 GEROPIGA
3 FANAGALO	43 BONTEBOK
4 DRICKSIE	44 EMPYREAL
5 KURTOSIS	45 LANGLAUF
6 GREGATIM	46 NANNYGAI
22 GUMMOSIS	62 GARGANEY
23 PRODNOSE	63 KAOLIANG
24 NGULTRUM	64 MAROCAIN
25 COTTABUS	65 OBTEMPER
26 BEDDAGLE	66 TASTEVIN



"MI ODISEA PERSONAL"

Crónicas 95

No me he perdido ningún "telediario de Antena 3 Televisión" sólamente para ver el "decorado infográfico" y la esfera terrestre bajando al lado de la "chica-meteoróloga"... ¡Ella parecía tan real! Porque supongo que habréis notado que "ella" también estaba hecha de "plexiglás", ¿o no?

Y no puedo tampoco olvidar los mundos virtuales de mi "serie favorita de dibujos animados: «Reboot!»", una maravilla Silicon Graphics para quedarse a vivir dentro –ni impuestos, ni desastres ecológicos, ni "mururoas"...–. ¡Éso sí que es un "mundo feliz"!

Qué año más prolífico para nuestro mundo informático. ¿Qué me decís de los últimos videojuegos que han visitado las pantallas de nuestros ordenadores "clónicos y etiquetados": «Bureau 13», «Wing Commander III», «The 11th Hour», «Bioforge», «Hell», «Prisioner of Ice», «Star Trek The Next Generation», «Commander Blood», «Fatal Fury 3», «Fade to Black», «Daedalus Encounter», «Star Wars-Dark Forces», «Full Throttle»... ¡vaya pasada! ¿Quién se puede aburrir en este planeta con tanto entretenimiento? ¿Y quién iba a imaginar que sus majestades "Los Rolling Stones" anunciarían los spots del –tan anunciado y poco sorprendente– "Ventanas 95"?

Tal vez sea esto otro videojuego, o quizá seamos un año más viejos. Pero aquí estoy, sentado en mi "butaca electrónica de dos velocidades", degustando mi penúltima botella de "Fruitopía" del año. ¡Cuántas imágenes y recuerdos surcan mis implantes de memoria!

Sí, sorpresas, muchas sorpresas. Por cierto, no está nada mal esta bebida de fruta, que bien mezclada con tres partes de "Cherry Coke" y medio vaso de "SprinGo" tiene un sabor muy parecido a... ¿un té galáctico en la constelación "Picnnic"?seguro que podréis recordar la enorme cantidad de "spots" publicitarios que, retocados infográficamente, han inundado vuestros aparatos de radios catódicos –o sea, las teles–. Os apuesto "quinientos ECUS" a que dentro de poco hasta los actores de los "culebrones televisivos" serán cien por cien "de carne y hueso digital". ¡Genial!

A ver, a ver, más cosas... ¡Ah, sí! Disney también nos asaltó con otra entrega anual animada, donde-uno-no-sabe-bien-cómo-lo-hacen-los-tíos. ¡Toda una maravilla «El Rey León»! Hakuna-Matata.

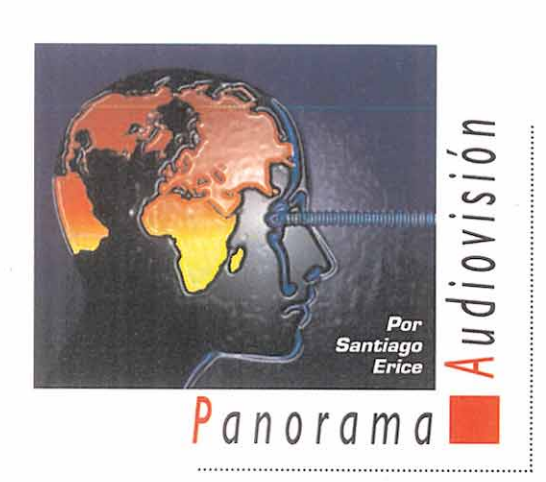
Y aún hay más para alucinar: El "wonderbrá" masculino –bottombrá– diseñado por computadora –¡puag, qué asco de calzoncillos!–; la pronta resurrección de los ordenadores "Amiga" –tras la compra de la antigua Commodore por los alemanes "Escom"–; la nueva telefonía MoviStar, que nos pone en comunicación vía satélite con todo el mundo –¡ahora hasta nos podrán pinchar los marcianos!–; el mogollón de consolas de juegos –que dan ganas de comprarlas todas–: Sony PlayStation, Ultra 64, NeoGeo CD, Sega Saturn, Jaguar, 3DO, la CD-i Philips Interactive... ¿se me olvida alguna?; el Imagina 95 –¿pero cómo demonios sacan esos paisajes de juguete?– que diría el Joker; el retorno de "Bit a Bit" –tan breve de duración que nos deja siempre con la miel en los labios–, ¡queremos otra media hora más!; el CD de Micromanía –demos, ocio, previews, intros...– una gozada para los ojos de PCs y Macs; la "Exposición del Entretenimiento Electrónico de Los Angeles", donde los visitantes llevaban "baberos homologados Chicco" –porque a todos se les caía la baba de ver todo aquello–; "Magic, El Encuentro", el revolucionario juego de cartas –y ordenador–, que vuelve loco a sus jugadores y vacía los bolsillos de los coleccionistas; «Casper», el fantasma transparente que más bytes ha gastado en la historia del cine; el film «El Cuervo», que gracias a la –otra vez– magia infográfica pudo terminarse tras la desgraciada muerte de Brandon Lee –otra estrella de cine inmortalizada en el celuloide–; los increíbles «Power Rangers», héroes de la mutación y la lucha japonesa a "torta limpia"... Y así, no terminamos nunca.

En fin, que este 1.995, pasado de fecha como un yoghourt, abra paso a un 1.996 lleno de más cosas agradables y sorprendentes, y por supuesto, a más Micromanías pletóricas de contenido y diversión. ¡Feliz Año!

Rafael Rueda

Soluciones del TRIVIA-BIT (número 10):

1) Atari.
2) Lemmings (Lemmus).
3) Corrine Russell.
4) a3, b4, c2, d5, e1.



La filosofía del mosquito

COSA NOSTRA

El álbum de debut de Cosa Nostra lleva por título «Mundo Racional», pero nace bajo el impulso del tan pequeño como molesto mosquito, –así se llama la compañía discográfica creada por



el grupo para la edición del trabajo–. Rock sin melodías desfiguradas por la distorsión de las guitarras, con unas letras plagaditas de referencias al cine y novela negros, personajes perdedores y sentimientos cotidianos. Ya sabes que hay mucho Bogart y Woody Allen pululando por las aceras de una ciudad como Madrid.

El cuarteto se ha subido a los escenarios de cualquier club o garito donde los propietarios lo permitieron, grabó un par de temas producidos por Rosendo para disco colectivo, ha participado en buen puñado de concursos, llamó a muchas puertas de la industria que casi nunca se abrieron... Ya sabes, la historia de siempre; una historia cuyo rumbo desconocido puede cambiar al doblar cualquier esquina.

... O está claro que Banderas ha triunfado en Hollywood

«ASESINOS»







Está claro que Antonio Banderas ha triunfado en Hollywood. Y lo está no por los líos de cama que todo el mundo piensa y que nos ha contado la prensa de la angina de pecho, sino porque es capaz de disparar una ensalada de tiros y mantener el ricito en el sitio justo –igualico, igualico que Clark Gable, pero sin bigotillo–. Lo demostró en «Desperado» y lo confirmó en el examen de graduación –léase «Asesinos»–.

El latin-lover más querido hace de malo y se ha buscado un par de partenaires con pedigrí hollywoodense: Sylvester Stallone –el día en que haga un simple gesto será porque llega el fin del mundo– y Julianne Moore –dicen en las colas del mercado que es más guapa que la Griffith porque tiene menos tripita–. Dirige el cotarro de explosiones, tiros, sangres, pistolas y demás artilugios tan habituales en las pelis de acción, el realizador Richard Donner, el de «La Profecía», las "armas letales", «Supermán» y otros tantos largometrajes de esos que ponen de los nervios a los chicos de la crítica.

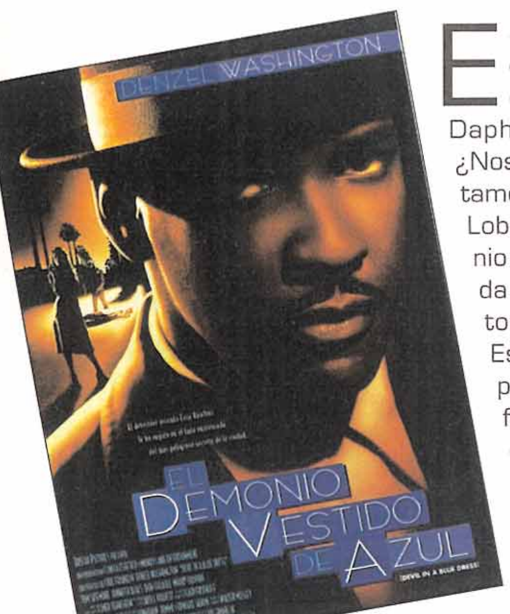
Los peligros de Internet

«LA RED»

La heroína de «La Red» es Angela Bennet, durante el día autónoma que se gana la vida desactivando virus informáticos y detectando fallos en juegos de vídeo, y durante la noche corredora impenitente por las autopistas de Internet. Todo va bien hasta que un día, por casualidad, entra en el programa de un grupo terrorista y se entera de sus planes. ¿Cómo evitar la delación? De una forma maquiavélica y sibilina: sustituyendo todos sus datos –D.N.I., tarjetas de crédito, permiso de conducir...– por los de otra mujer que es buscada por la policía.

Los ordenadores y sus peligros –por lo menos en el plano teórico de los guiones cinematográficos– otra vez en el ojo del huracán de un thriller, dirigido por Irwin Winkler, y con la bella Sandra Bullock como actriz protagonista. Suspense asegurado, angustia con claves a lo Hitchcock –la inocente en apuros, la situación sin salida, la conspiración increíble– y, en definitiva, cine negro adaptado a los tiempos que corren aprovechando las modas del momento.

¿Quién sabe dónde?
«EL DEMONIO VESTIDO DE AZUL»



Easy Rawlins tiene que pagar la hipoteca de su casa y sólo lo puede conseguir si encuentra a una misteriosa mujer, Daphne Monet, que ha desaparecido. ¿Nos hemos equivocado de revista y estamos contando el nuevo caso de Paco Lobatón? No. Así comienza «El Demonio Vestido de Azul», una película basada en un libro de Walter Mosley, escritor de novela negra, poco conocido en España, pero altamente recomendable por volúmenes como el que da título al film o «Una Muerte Roja». Como no podía ser de otra forma, el resto no tiene nada que ver con "¿Quién sabe dónde?". La acción se sitúa en Los Ángeles, los personajes son negros que se mueven entre sueños irrealizables y la dura realidad cotidiana, en un mundo donde sólo sobreviven los pícaros, los bribones, los estafadores, los asesinos y..., por supuesto, Easy Rawlins.

El reclamo principal de esta película se llama Denzel Washington –«Marea Roja», «Philadelphia»– y su director Carl Franklin –un tipo curioso cuyo careto se pudo ver en «El Equipo A» encarnando al capitán Crane, y que se ha ganado la vida realizando algún filme de serie Z para la productora de Roger Corman–. A los degustadores de chascarrillos les interesará saber que Walter Mosley es uno de los escritores favoritos de Bill Clinton –a falta de más datos sobre las lecturas del presidente de USA no sabemos si es un elogio o un demérito–.

El regreso del chico malo
ILEGALES



Con el álbum «El Corazón es un Animal Extraño» regresan al mundo discográfico Jorge Martínez –de profesión chico malo y provocador en el pacata panorama del rock patrio– e Ilegales, una de las bandas más salvajes de mediados los ochenta –formada en la actualidad por el citado Jorge, Alejandro Blanco, Juan Flores y Jaime Beláustegui–. Un trabajo con referencias al medieval Caballero de Olmedo y guitarras a lo grunge –si Lope resucitara, se volvía a enterrar a sí mismo–, algún toque funky junto a letras apasionadas y oscuras –a cuyo lado la supuesta procacidad de Prince sólo sirve para componer nanas–, una particular visión del mundo de Los Bravos y rock and roll por la cara –tus padres nunca imaginaron que su grupo favorito sonaría así–.

Ocho álbumes conforman la discografía de Ilegales, una banda que incluyó el nombre de Asturias en las enciclopedias del pop antes de que se hablara del sonido Gijón y similares. Su leyenda, excesos y barbaridades –perdón, las de Jorge– han acompañado una trayectoria marcada tanto por la fiereza de las guitarras como por sus enfrentamientos con feministas, propietarios de hoteles, censores, popis babosos, todo tipo de traficantes, chicos que miraron mal, gentes políticamente correctas y partidarios del orden público en general.

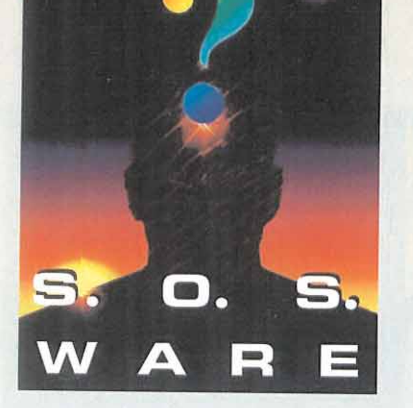
Típicamente navideña
«¡VAYA SANTA CLAUS!»

Charlie –Eric Lloyd– está encantado. Antes tenía muchos problemas con papá –Tim Allen–, pero desde que éste se encontró con el jefe de los elfos –David Krumholtz– en el Polo Norte, las cosas han cambiado. Resulta que cualquiera que se vista de Santa Claus se convierte en el personaje y debe hacer frente a sus obligaciones. Así que... papá está cada día más gordo y su barba blanca, crece y crece. Además, se acercan las Navidades y el trabajo no sólo es mucho –llevar regalos a los niños de todo el mundo–, sino que también hay que solucionar problemas de infraestructura, tales como colarse por las chimeneas estrechas o conseguir un saco donde quepan todos los juguetes.

«¡Vaya Santa Claus!» es la típica película navideña, un producto elaborado para ser usado y consumido durante las fiestas. Pensada por la factoría Disney para que la familia cambie el único lugar donde suele estar unida habitualmente, el sillón frente al televisor, por hora y media en una sala de proyección cinematográfica, apuesta por los efectos especiales, alguna risa predecible, un argumento light, ternura con moraleja y algo de dulzura. Ha sido dirigida por John Pasquin, realizador de una telecomedia muy popular en Estados Unidos en la que también actúa el cómico Tim Allen.







Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

LLEGA LA ÉPOCA DEL TURRÓN, DEL MAZAPÁN Y... ¡DE PAPA NOEL!, Y YA SABÉIS QUE HAY QUE APROVECHAR PARA PEDIRLE AQUELLAS COSAS QUE NO HEMOS PODIDO COMPRAR PARA MEJORAR NUESTROS EQUIPOS O AQUELLOS NUEVOS JUEGOS QUE HAN SALIDO AL MERCADO DURANTE ESTAS TAN SEÑALADAS FECHAS. PUES BIEN, SI TENÉIS ALGÚN TIPO DE DUDA –INFOMÁTICA, CLARO, LAS DEMÁS HAY QUE REFERIRSE A OTRO CONSULTORIO– YA SABÉIS DÓNDE TENÉIS QUE ENVIAR VUESTRAS CARTAS, QUE SERÁN RESPONDIDAS EN LA MAYOR BREVEDAD POSIBLE –TENED EN CUENTA LA CANTIDAD DE ELLAS QUE RECIBIMOS TODOS LOS MESES–. HASTA EL AÑO QUE VIENE...

ALONE IN THE DARK II

¿Cómo puedo coger el talismán, después de descubrir la puerta secreta en la sala de billar?

Israel Merino. Rubi (Barcelona)

Para coger el talismán, usa la corona que encuentras en la estatua del tridente con el busto que hay en la sala contigua a la del talismán, con lo que conseguirás acceder al tercer piso, donde hallarás la llave para la puerta de la sala de billar.

Estoy en la parte de la casa donde duerme la niña, ¿Cómo puedo bajar? ¿Para qué sirve el pompón?

Salvador Raya. Fernán Nuñez (Córdoba)

Para lograr bajar, lanza el pompón hacia la sala de las serpientes, el enano irá a buscarlo y morirá; por ahí podrás bajar por la chimenea hasta la primera planta.

¿Cómo se abre la puerta de entrada a la casa?

Andreu Romeu. Palma de Mallorca

Creo que no estás orientando bien el juego; es necesario para la resolución del mismo que penetres en los jardines y accedas a la parte subterránea de la casa.

DAY OF THE TENTACLE

¿Dónde está la cápsula del tiempo y cómo la cojo? ¿Cómo saco el hámster de la máquina de hielo? ¿Para qué sirven la dentadura del caballo, los fideos mojados y el mazo para diestros?

Fernando Oveja

La cápsula del tiempo se encuentra en el futuro, en la primera habitación del primer piso de la mansión, y si la abres con el abrelatas podrás sacar la botella de vino convertida en vinagre. La dentadura del caballo y los fideos mojados, a los que debes después dar forma con el tenedor, son algunos de los objetos que ayudarán a la momia a ganar el concurso de humanos. Que nosotros sepamos sacar el hámster de la máquina no supone ningún problema, si bien luego tendrás que descongelarlo en el microondas y ponerle el suéter. Una vez intercambiados los martillos y modificado el aspecto de la estatua, el martillo para diestros no tiene ninguna utilidad.

HEIMDALL 2

Tengo cinco de los seis símbolos sagrados, pero no soy capaz de conseguir el símbolo del dios de la naturaleza. ¿Cuáles son las plantas que debo escoger para conseguir su símbolo? ¿Para qué sirven el casco, la armadura y el escudo?

Alberto Muiños (Redondela, Pontevedra)

Las semillas correctas son las que están justo a la derecha del césped, la colocada debajo de ésta y la del extremo inferior izquierdo del jardín. Siémbralas en el trozo de tierra y recoge la planta que brotará para conseguir el último símbolo sagrado. Después de colocar los seis símbolos deberás colocar el escudo frente a la esfera roja y el gran diamante caerá al suelo permitiéndote coger el cuarto trozo del amuleto.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

En el Zoo no consigo lanzar el arco improvisado ya que Jack Ladd no sabe donde sujetar la Vid.

Raul Ruiz. Sant Boi (Barcelona)

Para solventar esto, coge las vides que hay en el suelo y usa una de ellas con el bastón que encontrarás en el club Paradise y usa la otra para poder descender hacia las alcantarillas.

¿Cómo puedo pasar el láser invisible en la caja fuerte del banco para alcanzar los preciados bonos?

Julián Pardillo. Madrid.

Para lograr ver los rayos invisibles, deberás espolvorear harina que conseguirás en la comisaría hablando con el encargado, pulsando sobre la palabra droga, cuando esté hablando y se vea su diálogo impreso en pantalla.

¿Cómo se puede coger el sombrero en la barcaza? ¿y el objeto dentro del sombrero del mendigo?

Alberto Fernández. Oviedo.

Para lo primero, coje el acite que hay en el callejón y úsalo en un destornillador que hay atascado en una de las máquinas del metro; coje también un radiocassete. Con él en tu poder, usa el destornillador con el robot camarero del bar y usa el circuito impreso con el radiocassete y conseguirás un control remoto para evadir al guardián de la barcaza. Para lo segundo, "birlale" a un tipo del bar un boleto del prestamista y te darán con él una cámara de fotos; recárgala en el enchufe que hay donde están los moteros y úsala con el mendigo, y podrás así cojer el dichoso sombrero.

SHADOW OF THE COMET

¿Cuál es la combinación que abre la caja fuerte del alcalde? ¿Cómo bajo por el pozo?

David Abeijón (Cádiz)

La combinación que necesitas es 345, tal como puede averiguarse en la biblia que la señorita Picott puede prestarte a cambio del guardapelo. Sólamente podrás bajar por el pozo para encontrar al indio Narackamous cerca del final de la aventura, después de haber hablado con Natawanga en el bosque, si bien antes te servirá para ponerte el hábito de Wilbur sin ser visto y poder subir al faro.

¿Cómo me libro del indio depués de verle hacer el conjuro?

Rubén Colmenarejo (Colmenar Viejo, Madrid)

Si te refieres a Narackamous, el indio que se materializa junto a Jonathan después de que la corneja le arrebate el pergamino y lo deje caer a sus pies, lo único que debes hacer es abandonar corriendo el lugar y regresar rápidamente al pueblo. Jonathan sufrirá una crisis cardíaca y despertará en su cama junto al doctor Cobble.

¿Cómo hago para poner el algodón mojado en alcohol en el dibujo y así revelar las partes que son invisibles?

Juan Carlos Sánchez (Ogijares, Granada)

Antes de frotar el dibujo con el algodón empapado de alcohol debes colocar el dibujo encima de la mesa.

PRECIOS IVA INCLUIDO

nuestros ordenadores

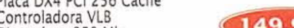
TECNOwave



EQUIPO BÁSICO 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora VLB
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

149.900



14.857 Pta/mes

EQUIPO MULTIMEDIA 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora PCI
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM doble velocidad

174.900

17.335 Pta/mes

OPCIÓN CD 4X +10.000

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora PCI
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM doble velocidad

PENTIUM 100 **219.900**

21.721 Pta/mes

OPCIÓN CD 4X +10.000

Consultar precio para otras configuraciones

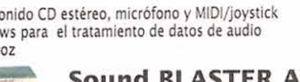


Sound BLASTER

Sound BLASTER 16 Value Edition

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990 Con ASP: 22.990



Sound BLASTER AWE 32 Value Edition

- Síntesis avanzada "WavEffects" con calidad MIDI que incluye 128 instrumentos melódicos, 6 conjuntos de percusión, 16 canales y polifonía de 32 voces
- Generador de efectos AWE32 programable con reverberación, coros y QSound
- 512 Kb de RAM para muestras de sonido
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

29.990 Con ASP: 42.990

DISCOVERY CD 16 Value Edition

Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel

34.990



DISCOVERY CD 16 4X **49.990**

MULTIMEDIA HOME CD 4X

El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluidos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home



64.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI) **19.990**

VIDEO BLASTER MP400 **34.990**
MICROFONO **2.990**
CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**
CABLE MIDI **3.990**

toda una selección de componentes



PLACAS

Placa 486 DX4 VLB	14.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	19.990
Placa PENTIUM Intel	29.990

MICROS

Micro INTEL 486 DX2/66 Mhz	14.990
Micro INTEL 486 DX4/75 Mhz	17.990
Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz	19.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	39.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	59.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	29.990
Disco Duro 1 Giga	34.990

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	19.990
SIMM 8Mb 72 contactos	39.990
SIMM 16Mb 72 contactos	69.990
Memoria 1 Mb SVGA	10.990

TECLADOS

Teclado 102 teclas menbrana	2.990
Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA VLB S3-805 1Mb	12.990
SVGA VLB Cirrus Logic	12.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	11.990
SVGA PCI S3-868 1Mb con MPEG	17.990
SVGA Cirrus Logic 1Mb con MPEG	16.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990
PROVIEW 17" Color, 28 DP, Res. 1280x1024, No entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación, MPR-II	99.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
Windows 95	16.990

CAJAS

Sobremesa Standard	7.990
Minitorre Standard	7.990
Sobremesa o Minitorre Deluxe	9.990

STANDARD DELUXE

el ordenador a tu medida



Monta tu propio ordenador.
Con este formulario podrás comprobar lo poco que te cuesta disponer de un ordenador **TECNOwave** con la garantía **Centro MAIL.**

COMPONENTE	PVP	COMPONENTE	PVP
PLACA		MONITOR	
MICRO		TECLADO	
CONTROLADORA		VENTILADOR	
DISCO DURO		CAJA	
DISQUETERA		SISTEMA OPERATIVO	
MEMORIA		TOTAL (IVA incluido)	
TARJETA DE VIDEO			

ZIP IOMEGA

100 drive zip

iomega

39.990

100 MB DISPONIBLES EN CADA DISQUETE

Modelos: SCSI y Puerto Paralelo



CENTRO MAIL

TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ALTAVOCES



60W 5.990 · 120W 7.990 · 240W 10.990



60W SOBREMESA 9.990

RATONES



AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO

1.990

ESCANNERS



32 B/N 9.900

TRUE COLOR 22.990



COLOR MOBILE DIRECT 29.990

COLOR MOBILE OFFICE 39.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAME CONTROL 1.990



GAMESTICK 1.995

INFRARED 1 JUGADOR 4.990



INFRARED 2 JUGADORES 6.990

Mira... i·glasses! VIRTUAL I·O

La *realidad virtual* ya en tu ordenador



VERSION VIDEO PAL

- Visualización señal de vídeo, TV y videocámara.
- Conectable a PlayStation, Saturn y videoconsolas en general.
- Sonido estereofónico.
- Imágenes en 3D estereoscópicas.
- Vídeo de demostración.
- Manual en castellano

109.900

VERSION PC

- Para juegos en 3D estereoscópicos.
- Tracking del movimiento de la cabeza para realidad virtual.
- Incluye las versiones completas de ASCENT, DESCENT, FLY, HERETIC, VR SLINGSHOT y VIRTUAL TV.
- Actualizaciones para DARK FORCES y MAGIC CARPET.

169.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC

64.900

VARIOS - MODEMS

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.

LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Goblins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.

LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.

LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.

LIBRO V. Cobra Mission, Goblins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.

LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Beneath a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadia del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.

LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.

LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.

LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.

LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.

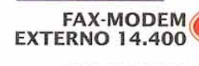
LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.

USRobotics

24.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA



FAX-MODEM EXTERNO 14.400 18.990



FAX MODEM EXTERNO 28.800 32.990

IMPRESORAS



Hewlett-Packard

HP DESKJET 600 B/N 47.990
KIT COLOR 6.990
HP DESKJET 660 COLOR 67.990

EPSON

EPSON 820 B/N 47.990
KIT COLOR 12.490
EPSON STYLUS COLOR 79.990
EPSON STYLUS PRO 109.990

Genius®



EASY-MOUSE 1.495



MOUSE TOO 2.495



SCANMATE 256 14.990



SCANMATE COLOR 32.990



HIENCODER VGA TO TV CONVERTER 19.990

JOYSTICKS





ANALOG EDGE II 3.900	AVENGER PRO 3.495	COMMAND PAD 2.895	DIGITAL PROPAD 3.990	FLIGHSTICK 8.995	GAME PAD GRAVIS 4.500
GENIUS GAMEPAD J-05 1.995	GENIUS J-08 1.995	GRAVIS ANALOG PRO 7.990	MEGA PAD VIII 3.595	MEGAGRIP VIII 3.995	PC FLIGHT PRO 3.490
PC MISSION 2.990	PC RAIDER 4.290	PC TRACKSTICK 9.990	PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SIDEWINDER 6.900 · 3D PRO 11.900
SKYHAWK 1.995	STARFIGHTER 5 2.595	SUPER WARRIOR 5 3.995	TELEMACH 200 6.900	THRUSTMASTER MKII 12.490	TORNADO 3.490















ARCHIVADORES



PORTY-BOX 1.995

CD-ROM 5x1 495

CD-ROM 5x2 795

DISK-CUBE 15 3.5" 795



MULTI-BOX MAXI 3.425



MULTI-BOX MINI 2.495



MAGIC-5-BOX 3.5" 575



EUROBOX 3.5" 100 850

EUROBOX 3.5" 50 750

EUROBOX CD 12-16 950

EUROBOX CD 24-32 1.475



TORRE DOBLE 120 CD'S 6.995

FLIP DISK 12 CD'S 1.995



FLIP DISK 24 CD'S 3.195



ARMARIO LASERLINE 36 CD'S 3.995

ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	6.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		

902 17 18 19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

NUEVOS CENTRO MAIL
Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE
















- 101 ONLY BEST GAMES #1 — CD 2.990
- 101 ONLY BEST GAMES #2 — CD 2.990
- 200 WINDOWS GAMES — CD 2.990
- ARCADE COMPANION 1 — CD 1.990
- ARCADE COMPANION 2 — CD 1.990
- LA SELECCION 2 (EN CASTELLANO) — CD 2.990
- CICA SHAREWARE Aug. 95 — CD 2.990
- EXPLOSSION 3 — CD 2.900
- NIGHT OWL 17 — CD 3.990
- NIGHT OWL 6 PACK — CD 4.990
- PEGASUS 5.0 — CD 4.990
- SHAREWARE OVERL. TRIO — CD 3.990









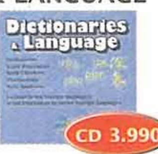
- TOO MUCH SHAREWARE — CD 3.990
- TOP 100 WIN. Vol.III — CD 3.990
- TOP 200 DOS Vol.III — CD 3.990
- UTILITIES PLATINUM — CD 1.990
- WINDOWS POWER GAMES — CD 3.990
- WORD OF SHAREWARE (3 CD) — CD 4.990
- WORLD OF WINDOWS — CD 4.990

IDIOMAS



HABLEMOS INGLÉS 6.0
- Curso completo basado en situaciones de la vida diaria.
- 30 lecciones en disco CD-ROM.
- Voces de 4 norteamericanos.
- Ejercicios auditivos para mejorar el inglés hablado.
- Ejercicios gramaticales.

CD 15.990

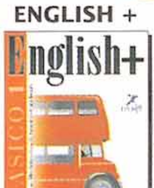


DICTIONARIES & LANGUAGE — CD 3.990



DICTIONARY 2000 — CD 2.990

ENGLISH +



INICIACION	4.990
BASICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

IDIOMAS MULTIMEDIA





JUNIOR — Alemán, Francés, Inglés — CD 6.295

ADULTO — Francés, Inglés — CD 7.915

EDUCATIVOS








- MULTIMEDIA KIDS — CD 4.800 c/u
  - CONOCE A LOS ANIMALES
  - MI PRIMER ATLAS
  - MIS PRIMERAS PALABRAS EN 3 IDIOMAS
  - MIS PRIMERAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS
- ESTUDIO GRÁFICO — MICKEY, REY LEÓN — PC 5.950 c/u
- PROTECTOR DE PANTALLA — MICKEY, REY LEÓN — PC 3.495 c/u
- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495
- TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495
- MAGIC SCHOOL BUS — CUERPO HUMANO — CD 8.900
- MAGIC SCHOOL BUS — SISTEMA SOLAR — CD 8.900

UTILIDADES








- 4000 ICONS FOR WINDOWS — CD 2.990
- 500 FONTS FOR WINDOWS — CD 2.990
- CD BLASTER — CD 3.990
- CLIP ART & FONTS — CD 2.990
- HOME DESIGN 3D — CD 6.495 / PC 5.495
- KODAK PHOTO CD — CD 3.490








- LINUX DEVELOP. RESOURCE (4 CD) — CD 4.990
- NEOBOOK PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- NEOPAINT (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- NEOSHOW PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- POV-RAY May. 95 — CD 3.990




- SPANISH AMIGO — CD 5.900
- SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — CD 14.990
- SUPER FONT COLLECTION — CD 4.990
- VISTA PRO 3.0 — CD 13.990
- VISUAL BASIC COMPANION (EN CASTELLANO) — CD 2.990
- VR WORKSHOP — CD 6.990

OBRAS DE CONSULTA

ARGOS VERGARA





BIOLOGIA, BOTANICA, ZOOLOGIA — CD 9.990 c/u

BIBLIOTECA HISPANO-AMERICANA



50 Grandes obras de las letras Hispano-Americanas — CD 6.990

ARTE



- CINEMANIA '96 — CD 8.900
- PINACOTHECA PC MULTIMEDIA — Biografía y obra de 800 pintores. Cientos de imágenes. Curso de Historia de la Pintura — CD 1.990

DINAMIC MULTIMEDIA





- VELAZQUEZ — CD 4.950
- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

CIENCIA - TECNICA

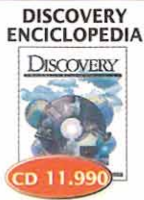





- MOTORCYCLE WORLD / CAR WORLD — CD 6.495 c/u
- AUTOPISTA CATALOGO — CD 4.495
- CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900
- OCEANOS — CD 8.900

ENCICLOPEDIAS








- DICCIONARIO A. VELAZQUEZ — CD 3.990
- DISCOVERY ENCICLOPEDIA — CD 11.990
- DICCIONARIO ENC. DIDACTA — CD 15.195
- ENCARTA '96 — CD 14.900
- ENCICLOMEDIA — CD 5.990

INNOVA






- EL CUERPO HUMANO — CD 9.990
- EL MUNDO DE LOS MINERALES — CD 9.990
- EL SISTEMA SOLAR — CD 7.990
- GEOGRAFIA FISICA DE ESPAÑA — CD 5.990
- GEOLOGIA. TIERRA INQUIETA — CD 5.990

SP EDITORES




- EL CUERPO HUMANO — PC 4.950
- LOS PLANETAS, EL ORDENADOR, LOS OVNIS — PC 4.950

ZETA MULTIMEDIA




- COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 14.900
- EL CUERPO HUMANO — CD 14.900
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 14.900
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 14.900
- POLIZON — CD 14.900

GUÍAS



- ATLAS MULTIMEDIA — CD 8.990
- MAPS & FACTS — CD 8.990

SISTEMAS OPERATIVOS





- WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900
- MICROSOFT PLUS — CD 9.900 / PC 9.900
- OS/WARP V.3 — CD 9.400 / PC 10.900

ADULTOS

101 SEX POSITIONS	5490	EL JUEGO DE LA OCA (ESP)	6990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
A TASTE OF EROTICA	1990	ELECTROSEX	3990	SEX	3490
ALL BEAUTIES	4490	FURY	5990	SEX CASTEL (ESP)	6900
BLONDAGE	3990	GIRLS ON GIRLS	3990	SINDY DOES IT ALL	4990
BUSTY BABES 3	5490	HIDDEN OBSESSIONS	3490	SUPERSTARS OF PORN	3990
CANDY SNACKER	3990	HOUSE OF DREAMS	3490	SWEET CHEEKS	4990
CLUB 69	3990	LOVE PYRAMID (ESP)	6900	THESE BOY ARE BAD	3990
CURSE OF CATWOMAN	3490	LUST CONNECTION	5990	UNDERGROUND ADULT. V.I	2990
DANGEROUS BLONDES	3990	MADDAMS FAMILY	5990	UP & DOWN LOVE (ESP)	6800
DEEP THROAT	4990	NEURODANCER	6990	VAMPIRE'S KISS	6490
DEEP TUSH	5490	NEW WAKE HOOKERS 2	3490	VIRGINS 2	5990
DOORS OF PASSION II	3990	PENETRATION	3990	VIRTUAL DIRECTOR	4990
DREAM MACHINE	6990	PLEASURE ISLAND	3990	WANDER LUST	5990

MACHINE SIX PAK Vol. 1 - **6.990** Vol. 2 - **6.990**



SUPER HOT ADULT

DOORS OF PASSION II
MASSIVE MELONS
SENSOUS GIRLS
DOUBLE DOWN
TOUCH ME...FEEL ME
PRIVATE SCREENINGS

CD 8.990

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

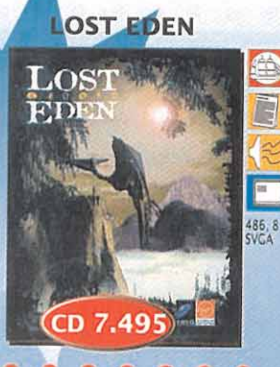
CENTRO MAIL

TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

LOST EDEN

Espectacular producción de Cryo, creadores del Dune, que se desarrolla en Eden, un lugar imaginario en el que hombres y dinosaurios han coexistido pacíficamente durante largo tiempo. Sin embargo, la amenaza surge en la persona de Moorkus Rex, un tirano que pretende destruir ambas razas. Y tu misión consiste en evitarlo... Cabe destacar especialmente sus gráficos renderizados y las animaciones excepcionales.



486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

FULL THROTLE

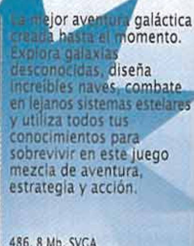
Producción de LucasArts en la que el protagonista es Ben, uno de los más salvajes motoristas de Norteamérica, al cual debemos ayudarle a desvelar un misterio que le inculpa junto a su banda en un asesinato que no han cometido. Son especialmente destacables sus gráficos, en la mejor tradición de Lucas, y su banda sonora, compuesta por un famoso grupo americano de heavy metal y rock duro. Como novedad se puede reseñar la inclusión de multitud de escenas arcade, en las que controlas directamente a Ben.

CD 7.495

486, 8 Mb, VGA

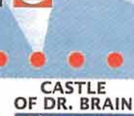
ASCENDANCY





La mejor aventura galáctica creada hasta el momento. Explora galaxias desconocidas, diseña increíbles naves, combate en lejanos sistemas estelares y utiliza todos tus conocimientos para sobrevivir en este juego mezcla de aventura, estrategia y acción.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495



















































Título	Oferta	Precio	Requisitos
2000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
ALIENS		CD CONS.	
ALONE IN THE DARK 3		CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
ARE YOU AFRAID OF DARK?	OFERTA	CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA
BARGON ATTACK	OFERTA	PC 2.495	286, 1 Mb, VGA
BIG RED ADVENTURE		CD 2.995	386, 4 Mb, VGA
BIOFORGE		CD 6.990	486, 8 Mb, VGA
BUREAU 13		CD 6.495 / PC 5.995	386, 2 Mb, VGA
CASTLE OF DR. BRAIN	OFERTA	PC 1.495	386, 2 Mb, VGA
CLUB DEAD	OFERTA	CD 5.450	486, 4 Mb, VGA
COMMANDER BLOOD		CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
CRITICAL PATH	OFERTA	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
CRUISE FOR A CORPSE	OFERTA	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
CYBERWAR		CD 10.795	486, 4 Mb, VGA
DAEDALUS ENCOUNTER		CD CONS.	486, 8 Mb, SVGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
DRAGON LORE		CD 8.995	486, 4 Mb, VGA
DUNE II	OFERTA	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
ECSTATICA		CD 8.095	486, 4 Mb, VGA
FADE TO BLACK		CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
FREDDY PHARKAS		CD 7.495 / PC 6.495	386, 2 Mb, VGA
GABRIEL KNIGHT		CD 9.795 / PC 7.995	386, 4 Mb, VGA
GUILTY		CD 7.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
HEART OF CHINA	OFERTA	PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
HELL		CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
IN THE 1ST DEGREE		CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA
INCA COLLECTION		CD 4.975	386, 2 Mb, VGA
JOURNEYMAN PROJECT TURBO		CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
JUMP RAVEN	OFERTA	CD 5.450	486, 8 Mb, SVGA
KGB	OFERTA	CD 2.995	286, 1 Mb, VGA
KING'S QUEST VII		CD 10.995	386, 4 Mb, SVGA
LARRY I	OFERTA	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
LARRY VI	OFERTA	PC 2.995	386, 4 Mb, VGA
LAURA BOW	OFERTA	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
LAWNMOWER MAN	OFERTA	CD 3.990	486, 4 Mb, VGA
LE FETICHE MAYA	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
LEGEND OF DJEL	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
LITTLE BIG ADVENTURE		CD 7.195 / PC 7.195	486, 4 Mb, SVGA
LOADSTAR		CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
LUNICUS	OFERTA	CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA
MAABUS		CD 8.495	486, 4 Mb, SVGA
MAUPITI ISLAND	OFERTA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
MIRAGE		CD 6.990	486, 4 Mb, VGA
MISSION CRITICAL		CD 7.495	
MUNDODISCO		CD 8.495	386, 4 Mb, VGA
MYST		CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
NOCTROPOLIS		CD 8.095	386, 4 Mb, SVGA
ORION CONSPIRACY		CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
PAPARAZZI		CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
PHANTASMAGORIA		CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
POLICE QUEST 4		CD 8.995 / PC 7.495	386, 4 Mb, VGA
PRISIONER OF ICE		CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
RED HELL	OFERTA	PC 1.995	386, 2Mb, VGA
RETRIBUTION	OFERTA	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
RETURN OF THE PHANTOM	OFERTA	PC 2.995	286, 2 Mb, VGA
RETURN TO ZORK	OFERTA	PC 4.495	286, 2 Mb, VGA
REX NEBULAR	OFERTA	PC 1.995	286, 2 Mb, VGA
RINGWORLD	OFERTA	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
SPACE QUEST 6		CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA
SPACE QUEST IV	OFERTA	CD 2.990 / PC 1.495	386, 2 Mb, VGA
STAR TREK 25TH. ANNIVER.		CD 7.645	386, 2 Mb, VGA
STAR TREK JUDGMENT RITES		CD 9.495 / PC 7.495	386, 2 Mb, VGA
STAR TREK NEXT GENERATION		CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
THE 7TH. GUEST	OFERTA	PC 1.990	386, 4 Mb, SVGA
THE JOURNEYMAN PROJECT	OFERTA	CD 3.990	386, 8 Mb, SVGA
THE LAST DINASTY		CD 9.995	486, 8 Mb, SVGA
TOTAL DISTORTION		CD CONS.	
UNDER A KILLING MOON		CD 11.495	386, 4 Mb, VGA
WITCHAVEN		CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
WOLF		CD 5.495	386, 1 Mb, VGA
WOODRUFF		CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA

























MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia rol ■ mesa

COMMAND & CONQUER

El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.



486, 4 Mb, VGA

CD 7.495

DUNGEON MASTER II

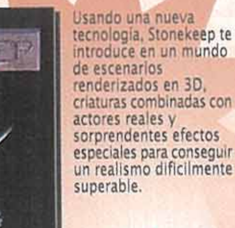


La primera parte sentó las bases de lo que serían los juegos de rol, y ahora vuelve para redefinir el estándar con sus sorprendentes gráficos en VGA. Sumérgete en un mundo de pueblos, bosques y templos en el que las criaturas y caracteres piensan y reaccionan.

386, 4 Mb, VGA

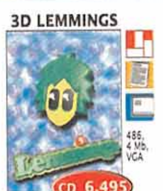
CD 9.495 PC 9.495

STONEKEEP



Usando una nueva tecnología, Stonekeep te introduce en un mundo de escenarios renderizados en 3D, criaturas combinadas con actores reales y sorprendentes efectos especiales para conseguir un realismo difícilmente superable.

CD 9.495












- **3D LEMMINGS** — 486, 4 Mb, VGA — CD 6.495
- **A-IV NETWORKS** — 385, 4 Mb, SVGA — CD 8.495
- **ALIEN LEGACY** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.995 PC 7.995
- **ASTERIX** — 386, 2 Mb, VGA — CD 5.495
- **BATTLE BUGS** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495 PC 6.495
- **BLACK SECT** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — PC 1.995
- **BOLIX** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **BOSTON BOMB CLUB** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **BUSH BUCK** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975










- **COBRA MISSION** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 2.995
- **COLONIZATION** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995 PC 6.745
- **CRUSADER NO REMORSE** — CD 7.495
- **CRYSTAL CALIBURN PINBALL** — 385, 4 Mb, SVGA — PC 5.990
- **D-DAY** — 386, 4 Mb, VGA — PC 5.395
- **DOMINUS** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.495
- **DRAGONSPHERE** — CD 5.990
- **EPIC PINBALL** — 386, 4 Mb, VGA — Reg. 9.600 Sha. 750
- **FIELDS OF GLORY** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990










- **FREEDOM** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 495
- **GAZILLIONAIRE** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995
- **GEAR WORKS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **GREAT NAVAL BATTLES II** — OFERTA — 386, 4 Mb, SVGA — CD 4.990
- **GREAT NAVAL BATTLES III** — 386, 4 Mb, VGA — CD 8.495
- **HIRED GUNS** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **ISHAR** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **ISHAR III** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.745 PC 5.395
- **KNIGHTS OF XENTAR** — 386, 4 Mb, VGA — CD 10.495











- **LANDS OF LORE** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.995 PC 3.995
- **LAS VEGAS GIRLS** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 7.495
- **LORDS OF MIDNIGHT** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.995
- **LORDS OF THE RINGS** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **MACHIEVELLI** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 9.495
- **MENZOBERRANZAN** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.490
- **METAL AND LACE** — 386, 4 Mb, VGA — PC 5.845
- **METAL MARINES** — 386, 4 Mb, SVGA — PC 6.495
- **MOTOR CITY** — 386, 4 Mb, VGA — CD 4.495









- **OPERATION COMBAT** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 495
- **OPERATION CRUSADER** — CD CONS.
- **OUTPOST** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 5.990
- **PANZER GENERAL** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495 PC 6.495
- **PATRIOT** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.095
- **PC MUS** — 386, 1 Mb, VGA — PC 2.245
- **PERFECT GENERAL** — OFERTA — 386, 1 Mb, VGA — CD 1.990
- **PERFECT GENERAL II** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.495
- **PINBALL ILLUSIONS** — CD 5.495









- **PIRATES** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **PIRATES GOLD** — OFERTA — 386, 2Mb, VGA — CD 1.995
- **PIZZA TYCOON** — 386, 4 Mb, VGA — CD 9.495
- **POWER HOUSE** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 5.995
- **RAVENLOFT II** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995
- **ROBINSON'S REQUIEM** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **SHADOW CASTER** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 2.990
- **SHADOW SORCERER** — OFERTA — 286, 1Mb, VGA — PC 1.995
- **STEEL PANTHERS** — CD CONS.









- **STAR CRUSADER** — 386, 2 Mb, VGA — CD 5.495
- **STRIP POKER** — 486, 4 Mb, VGA — CD 5.495
- **STRIP POKER II DELUXE** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **SYNDICATE** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **TERMINATOR 2: CHESS WARS** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **THE CIVIL WAR** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.995
- **THE HORDE** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — PC 1.995
- **THE HUMANS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 1.495
- **THEME PARK** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.195 PC 6.295













- **THUNDERSCAPE** — 486, 8 Mb, VGA — CD 8.495
- **TILT** — CD 5.995
- **TRANSPORT TYCOON** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995 PC 6.745
- **USS TICONDEROGA** — OFERTA — 486, 4 Mb, SVGA — CD 4.990
- **WALLS OF ROME** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **WAX WORKS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 1.995
- **WORMS** — CD 6.495 PC 6.495
- **X-COM TERROR FROM THE DEEP** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 6.495
- **ZYCONIX** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975

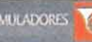


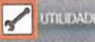












ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '96

Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.

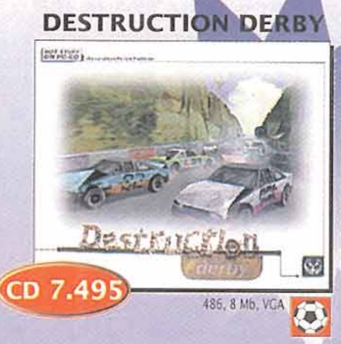




CD 5.495

486, 8 Mb, VGA

DESTRUCTION DERBY



CD 7.495

486, 8 Mb, VGA

El juego más espectacular de coches ahora para tu ordenador. Disfruta la sensación de vivir las competiciones automovilísticas más salvajes y divertidas, destruyendo al resto de los competidores a base de espectaculares choques con un único objetivo: la supervivencia.

PC FUTBOL 4.0




CD 2.695
PC 2.695

Ultima versión del programa de fútbol más vendido. Incluye todos los datos de casi 1000 jugadores y 42 equipos de la temporada 95-96. Participa en la Primera o Segunda División, Copa del Rey o competiciones europeas en un simulador mejorado con más de 1900 nuevas animaciones; tienta a las estrellas de tus rivales o amplia el estadio; empieza desde cero como técnico en Segunda y gana prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Es el juego de fútbol más completo, avalado por Michael Robinson.
386, 4 Mb, VGA


























Juego	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
ACTUA SOCCER	CD 6.495	
AL UNSER, JR.	CD 5.995	
ARCADE POOL	PC 3.595	386, 1 Mb, VGA
BASKET PLAY OFF	PC 975	286, 1 Mb, VGA
BATTLE BEAST	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
BRUTAL	CD 5.995	486, 4 Mb, VGA
CD BASKET'96	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
CYBERBYKES	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
CYBER RACE	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
CYBER SPEED	CD CONS	
CYCLEMANIA	CD 6.295	486, 4 Mb, VGA
DELTA V	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
F1 GRAND PRIX	PC 1.995	386, 2 Mb, VGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
FX FIGHTER	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
GOAL	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
HI-OCTANE	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
INDY CAR RACING	PC 1.995	
INDY CAR RACING 2	CD 6.395	
INTER. TENNIS OPEN CHAMPIONSHIP	PC 595	
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1 Mb, VGA
JACK NICKLAUS GOLF	PC 975	286, 1 Mb, VGA
KING PIN	CD 3.995 / PC 3.995	386, 4 Mb, VGA
LIVERPOOL	PC 975	386, 1 Mb, VGA
LOTUS	PC 975	286, 1 Mb, VGA
MANCHESTER UNITED 2	CD 4.495 / PC 4.495	386, 4 Mb, VGA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	CD 2.990 / PC 2.990	386, 2 Mb, SVGA
MICRO MACHINES 2	CD 6.995	
MILLE MIGLIA	PC 975	286, 1 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT	PC 2.995	386, 4 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT III	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
NBA LIVE '95	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
NEED FOR SPEED	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA
NHL HOCKEY '96	CD 5.495	
NICK FALDO'S GOLF	PC 595	286, 1 Mb, VGA
NO EXIT	PC 495	286, 1 Mb, VGA
OLIMPIADAS '92 ATLETISMO	PC 495	286, 1 Mb, VGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA	PC 495	286, 1 Mb, VGA
ONE MUST FALL	Reg. 5.990 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
OVERDRIVE	PC 3.995	386, 1 Mb, VGA
PC BASKET 3.0	PC 2.750	286, 1 Mb, VGA
PC CALCIO	PC 2.245	286, 1 Mb, VGA
PGA TOUR GOLF'96	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
PICTURE PERFECT GOLF	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
PLAYER MANAGER 2	CD 4.995	
PRESIDENTE	CD CONS	
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
PROTOTYPE	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
RISE OF THE ROBOTS	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
SANGO FIGHTER	Reg. 3.990 / Sha. 750	386, 1 Mb, VGA
SCREAMER	CD 4.995	
SKIDOO	PC 495	286, 1 Mb, VGA
SLIPSTREAM 5000	CD 5.495 / PC 4.995	
SOCCER SUPERSTARS	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
SPEED RACER	PC 975	386, 4 Mb, VGA
STRIKER	PC 975	286, 1 Mb, VGA
STRIKER 95	CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
STUNT CAR RACER	PC 495	286, 1 Mb, VGA
SUMMER OLYMPIAD	PC 495	286, 1 Mb, VGA
SUPER KARTS	CD 4.995 / PC 3.995	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495 / PC 5.995	486, 4 Mb, VGA
ULTIMATE BODY BLOWS	PC 2.995	486, 4 Mb, VGA
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4 Mb, VGA
WACKY WHEELS	CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha. 750	386, 2 Mb, VGA
WARRIORS	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
WINTER CHALLENGE	PC 975	286, 1 Mb, VGA
WINTER OLYMPICS	PC 1.990	286, 1 Mb, VGA
WIPE OUT	CD 7.495	
WORLD CUP USA '94	PC 2.990	386, 2 Mb, VGA
WWF EUROPEAN RAMPAGE	PC 975	286, 1 Mb, VGA


MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES

VOCES INGLES

PANTALLA INGLES

AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO

EROTICO


PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

HEXEN



ID y Raven han conseguido evolucionar el Doom hasta alcanzar casi la prefección. Un juego envolvente, casi real, de acción trepidante, donde deberás enfrentarte con terroríficas criaturas usando 12 armas letales, sólo o en cooperación a través de red.

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

REBEL ASSAULT

OFERTA

El juego más vendido de la historia en formato CD-ROM. Toma el control de cualquiera de los cuatro vehículos de la Guerra de las Galaxias en una variedad de escenarios de combate creados por LucasArts y lucha contra el Imperio. Incluye secuencias de vídeo de las películas y banda sonora producida por John Williams.

386, 4 Mb, VGA

CD 3.490

TRAUMA



Increíble juego de combate espacial, desarrollado íntegramente en España, con 3 imperios donde elegir, 13 planetas a conquistar con más de 5 misiones cada uno, 18 naves diferentes e increíbles efectos de sonido y banda sonora.

CD 5.450



- **AN AMERICAN TAIL** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATTLEDROME** — CD 6.495 / PC 6.495 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLAKE STONE** — Reg. 4.500 / Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **BOPPIN** — REG. 4.200 — 386, 1 Mb, VGA
- **BRAIN DEAD 13** — CD 8.495
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS ENGINE** — OFERTA — PC 2.495 — 386, 1 Mb, VGA










- **CREATURE SHOCK** — CD 9.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **D!ZONE (Niveles Doom)** — CD 5.490
- **DARK FORCES** — CD 7.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **DARKER** — CD 8.495 / PC 5.495
- **DESCENT** — CD 8.995 / PC 8.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **DESERT STRIKE** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **DRAGON'S LAIR** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DRUG WARS** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA



- **EARTHSIEGE** — CD 7.495 / PC 6.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **EXTASY** — OFERTA — PC 975 — 286, 1Mb, VGA
- **FANTASTIC DIZZY** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1Mb, VGA
- **FURY** — CD 8.900 — Windows 95
- **GALACTIC EMPIRE** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **HOCUS POCUS** — REG. 4.500 / SHA. 750 — 385, 1 Mb, VGA
- **HUGO 2** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **JAMES POND: ROBOCOD** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JAZZ JACKRABBIT** — REG. 6.500 / SHA. 750 — 386, 4 Mb, VGA











- **JIM POWER** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **JUMP** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JUNGLE BOOK** — CD 4.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **KRUSTY'S FUN HOUSE** — OFERTA — PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **LAST BOUNTY HUNTER** — CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **LEGEND OF MYRA** — OFERTA — PC 975 — 386, 4 Mb, VGA
- **LODE RUNNER** — CD 6.495 / PC 5.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **LUCKY LUKE** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA











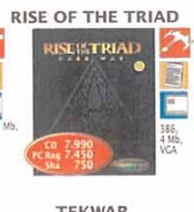
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MECHWARRIOR 2** — CD 8.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **MEGAMAN X** — CD 8.495 — 486, 4Mb, VGA
- **MYSTIC TOWERS** — REG. 4.500 / SHA. 750 — 285, 1Mb, VGA
- **NOVASTORM** — CD 8.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PITFALL** — CD 6.995 — Windows 95











- **PLANET STRIKE** — REG. 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PROJECT-X** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **PUSH OVER** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **QUARANTINE** — OFERTA — PC 2.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **RAPTOR** — CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750 — 385, 2 Mb, VGA
- **RAYMAN** — CD 7.495
- **RICK DANGEROUS** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 7.990 / PC Reg 7.450 / Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA











- **ROGER RABBIT** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **SEAL TEAM** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **SINK OR SWIN** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SPACE ACE** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPEAR OF DESTINY** — REG. 6.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **STROPER** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SUPERMAN** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SYSTEM SHOCK** — CD 6.295 / PC 7.195 — 486, 4 Mb, VGA
- **TEKWAR** — CD 6.495











- **TERMINAL VELOCITY** — CD 7.990 / PC Reg 7.990 / Sha 750 — 486, 4 Mb, VGA
- **THE RAVEN PROJECT** — CD CONS.
- **THE ULTIMATE DOOM** — CD 5.495 / PC 5.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **WETLANDS** — CD 6.995
- **WIZKID** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **WOLFESTEIN 3D** — PC 6.500 — 386, 1 Mb, VGA
- **XENOBOTS** — OFERTA — PC 1.495 — 386, 2 Mb, VGA
- **XENOMORPH** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **ZORRO** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA SHAREWARE  UTILIDADES

CENTRO MAIL

CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



simuladores

APACHE LONGBOW



Digital Integration, creadora del F-16 Combate Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.

486, 8 Mb, VGA — CD 7.495

EF 2000



Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495

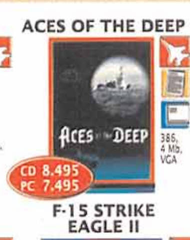
WEREWORLF VS COMANCHE



Dos excelentes juegos en 2 CD's. Vuela en el último helicóptero ruso, el Werewolf, o experimenta el nuevo Comanche 2.0. En conjunto suman más de 100 misiones e incorporan escenarios mejorados con tecnología Voxel Space. Se pueden jugar independientemente contra el ordenador o uno contra el otro a través de modem, red o cable.

486, 8 Mb, VGA — CD 7.495









- **1942 PACIFIC AIR WAR** — 286, 1 Mb, VGA — CD 8.995 / PC 7.195
- **1944 ACROSS THE RHINE** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.995
- **5TH FLEET** — 386, 4 Mb, VGA — CD CONS.
- **ACES OF THE DEEP** — 386, 4 Mb, VGA — CD 8.495 / PC 7.495
- **AIR POWER** — CD 7.495
- **ARMORED FIST** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.995
- **ATAC** — OFERTA — 286, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **B-17 FLYING FORTRESS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995 / PC 2.495
- **COMBAT AIR PATROL** — 486, 4 Mb, VGA — CD 6.495 / PC 6.495
- **DOG FIGHT** — OFERTA — 386, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-14 FLEET DEFENDER** — 386, 4 Mb, VGA — CD 8.995 / PC 7.195
- **F-14 TOMCAT** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 1.495
- **F-15 STRIKE EAGLE II** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-15 STRIKE EAGLE III** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-19 STEALTH FIGHTER** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **F-117 A** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995 / PC 1.995
- **FALCON 3.0** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **FIGHTER WING** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995











- **FIRST ENCOUNTERS** — 386, 4 Mb, VGA — CD CONS.
- **FLIGHT LIGHT** — 286, 1 Mb, VGA — CD 7.495 / PC 7.495
- **FLIGHT SIMULATOR 5.1** — 386, 2 Mb, VGA — CD 8.900 / PC 8.900
- **FLIGHT UNLIMITED** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 7.495
- **GUNSHIP 2000** — OFERTA — 285, 1 Mb, VGA — CD 1.995 / PC 1.995
- **HARPOON** — OFERTA — 386, 1 Mb, SVGA — CD 3.095
- **HARPOON II** — 386, 4 Mb, VGA — CD 9.495 / PC 8.995
- **HARRIER JUMP JET** — OFERTA — 286, 1Mb, VGA — CD 1.995
- **KNIGHTS OF THE SKY** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 2.495










- **M1 TANK PLATOON** — OFERTA — 286, 1 Mb, SVGA — CD 1.995 / PC 1.995
- **NAVY STRIKE** — CD 6.495
- **OVERLORD** — OFERTA — CD 1.995
- **PORTS OF CALL** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **PRIVATEER** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **REACH FOR THE SKIES** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 2.995
- **RENEGADE** — 486, 4Mb, VGA — CD 8.495
- **SAIL 95** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495
- **SEA WOLF** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990











- **SILENT SERVICE II** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **SILENT STEEL** — CD 7.995
- **SPACE SHUTTLE** — OFERTA — 386, 1Mb, VGA — CD 3.095
- **SPACE SIMULATOR** — 386, 1 Mb, VGA — PC 8.900
- **STAR CONTROL 1 & 2** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 3.990
- **STRIKE COMMANDER** — OFERTA — 486, 4 Mb, VGA — CD 2.990 / PC 1.995
- **STUNT ISLAND** — OFERTA — 386, 1 Mb, SVGA — PC 2.495
- **SUPER VGA HARRIER** — OFERTA — 386, 2 Mb, SVGA — PC 1.995
- **TANK COMMANDER** — 386, 4Mb, VGA — CD 6.495











- **TASK FORCE 1942** — OFERTA — 286, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **TIE FIGHTER** — 386, 2 Mb, VGA — PC 6.995
- **US NAVY FIGHTERS** — 486, 4 Mb, SVGA — CD 8.095
- **WING COMMANDER II** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 2.990
- **WING COMMANDER III** — 486, 8 Mb, VGA — CD 9.995
- **WING COMANDER ARMADA** — OFERTA — 386, 4Mb, VGA — PC 1.995
- **WINGS OF GLORY** — 486, 8 Mb, VGA — CD 6.495
- **X-WING** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 3.490 / PC 2.995
- **ZEPPELIN** — 286,2 4Mb, VGA — CD 9.895

video




STREET FIGHTER II — LA PELICULA DE ANIMACION



2.995








- **DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS** — 1.995
- **DBZ11-ESTALLA EL DUELO** — 1.995
- **DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA** — 1.995
- **DBZ13 EL ULTIMO COMBATE** — 1.995
- **DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE** — 1.995





- **UROTSUKIDOJI I** — 1.995
- **UROTSUKIDOJI II** — 1.995
- **UROTSUKIDOJI III (Episodio 1)** — 2.495
- **UROTSUKIDOJI III (Episodio 2)** — 2.495
- **UROTSUKIDOJI III (Episodio 3)** — 2.495

ANIME

AKIRA	1.995
AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.995
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
LUPIN III	2.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995
EL GIGOLO	1.995
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
HEROES DE LA GALAXIA	2.495
LOVE CITY	2.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
TENCHI-MUYO	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495

CARTOONIA

ARION	2.995
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
DIGITAL DEVIL STORY	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495

MANGA

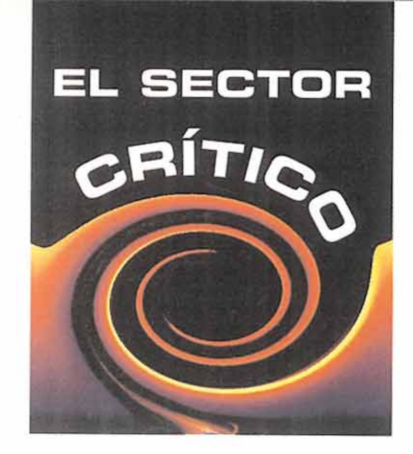
3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS (PARTE 2)	1.995
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINION TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA RIS.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE SIR.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13	2.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACTO V)	1.495
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PATLABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
RG VEDA	2.995
ROUJIN-Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
SPACE ADVENTURE COBRA	2.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995

STRONG VIDEO

A BETTER TOMORROW	2.995
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
BRIDE OF THE MONSTER	1.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GLEN OR GLENDA	1.995
GODZILLA CONTRA GHIDORA	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHED	2.995
HARD-BOILED	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LAS AV. SECRETAS DE TOM THUMB	1.995
LEPRECHAUN	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995
VIOLENT COP	2.995

X-MEN

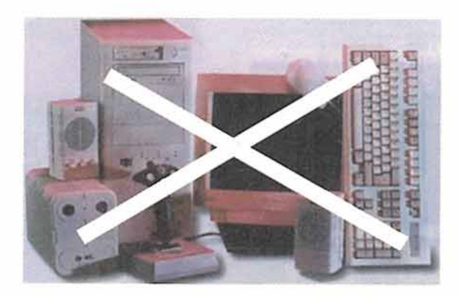
X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495
X-MEN 3: CORAZONES CAUTIVOS	1.495



¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

La carta que publicamos a continuación es, sin duda, una de las más incisivas, contestonas, protestonas e inconformistas que hemos recibido. Su autor es **Jorge Antonio Montes Pérez de Albacete**, que está indignadísimo y súper mosqueado con el panorama informático: *"Estoy harto de tanta «multimedia interactiva». Ahora TODO es multimedia interactivo y parece que a la gente se le ha olvidado el significado de estas palabras, atribuyéndolas ahora a cualquier juego con gráficos digitalizados o 3D. La verdad, creo que un buen matanaves supera en adicción y entretenimiento –lo principal de un juego– a todas la pseudoaventuras de muchos mil megas, muchos mil CD-ROM, en las que hay que pinchar estúpidos iconos de vez en cuando. Ahora mismo, mi lector de CD-ROM es usado para escuchar música o probar shareware...*

... Estoy harto también de muchas cosas, como el abusivo precio de los programas y de las líneas telefónicas. Así no hay modo de usar tu modem. Y las revistas de aficionados, que no hay una sola página en la que no aparezca la palabra "multimedia" o "interactivo", siendo el programa de contabilidad (¿?), sin contar que los CD que traen son pésimos. O que se le reste importancia a un juego porque los gráficos estén hechos a mano –de estos hay pocos ya–. Algo que realmente me revuelve el estómago es que ya eres menos que nada si no sabes programar demos, tienes un modem a 28.800 y al



menos eres sysop, has estado en alguna "party", eres experto en raytracing, y posees un Pentium y una Gravis Ultrasound. ¡Puajjjjj!" Bueno, se queja de tantas cosas que creíamos que no acabaría nunca. Cuando inauguramos esta sección nunca pensamos que hubiera alguien que estuviera tan en desacuerdo con la actualidad informática. Pues lo hay. ¿Alguien más queda por ahí?, pues que envíe sus quejas a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
EL SECTOR CRÍTICO

LO MEJOR DEL MES

Que nuestra revista no pare de crecer. Este mes, además, inauguramos dos nuevas secciones que esperamos hagan las delicias de todos vosotros: Escuela de Estrategas, para los aprendices de generales; y Hace 10 años..., ésta última dentro de El Sector Crítico, para mostraros las portadas históricas de Micromanía.

HACE 10 AÑOS...

Inauguramos ésta nueva sección para mostraros las portadas que han hecho historia con Micromanía. Nos estrenamos con «Herbert´s Dummy Run» de Micro-Gen, una inovidable videoaventura para Spectrum, que corresponde al número 7.



HUMOR por ventura y Nieto



¿Dónde... está la frontera de la velocidad de los CD-ROM ahora que anuncian el desarrollo de lectores de 8X y 16X?

¿Qué... ha ocurrido con el noble arte de crear imágenes píxel a píxel ahora que los programas de render, diseño 3D y digitalización lo copan todo?

¿Cuál... es la máquina que necesitan los juegos de velocidad que van lentos en un Pentium en SVGA?

¿Cómo... es que no nos llegan programas japoneses para PC? ¿Los hay? ¿No conocen allí el PC, o quizá sólo les interesan las consolas?

FORMIDABLE...

... las nuevas noticias en torno a los juegos en CD-ROM para PC. Primero, van a ser más baratos, aunque desafortunadamente no todos. De manera progresiva, muchas compañías, y en principio BMG y CIC, han decidido bajar los precios de sus juegos en CD hasta situarlos sobre las 5.000 o las 6.000 pesetas. En este caso, más que en ningún otro, esperemos que esta política se generalice y en los próximos meses nos veamos todos gratamente sorprendidos.



En segundo lugar, también es muy prometedor el anuncio de Sega de convertir sus títulos de más éxito de Mega Drive –y también de Saturn– a PC. Sega PC será el nombre de esta nueva línea que inaugurarán títulos como «Ecco The Dolphin», «Tomcat Alley», «Comix Zone» y «Sonic CD».

A partir de ahora poseer un CD nos va a reportar la oportunidad de utilizar mejores juegos, pero también a un mejor precio.

LAMENTABLE...

... que Nintendo ponga tan poco interés –prácticamente ninguno– en tener informado al público en general de sus actuaciones y lanzamientos, ya que sus comunicados y colaboraciones con la prensa especializada brillan por su ausencia. Y aunque el



secretismo total es una práctica habitual de esta compañía, en lo que se refiere a Nintendo España la actitud se endurece hasta extremos drásticos. ¿Es que los lectores españoles no tienen derecho a tener noticias de los planes de Nintendo para el futuro? Ésta práctica, ya casi una costumbre, de no transmitir información, llega hasta tal punto que sobre la presentación de Ultra 64 en Japón, durante el mes de noviembre, no se ha facilitado, de manera oficial, aún ni un sólo detalle. Nintendo tendrá sus motivos para no dar a conocer una información que el usuario demanda, pero esto, en ningún caso, justifica su actitud.

ACID HOUSE

¿Con o sin IVA?

Cuando se acerca el final del año, el invierno empieza a hacerse más crudo, y se comienza a soñar con las navidades y los regalos, es la época ideal para hacer reflexión de todo cuanto ha acontecido a lo largo de estos doce meses, preparándose para un año mejor –siempre es un año mejor, cosa curiosa–.

Pero, a veces, la magia del momento se ve eclipsada por ciertos factores externos, que no siempre le dejan a uno el cuerpo como le gustaría. Y mientras intentas prepararte para lo que vendrá, como la consabida campaña antivideojuegos que, sin fallar, como un reloj, aparece cada año por estas fechas como el turrón, los mazapanes, y los hijos que viven fuera y que vuelven a casa por Navidad entre llantos de honda emoción paterna –lo que hace la publicidad–, salta la liebre y te fastidia los planes.

Porque este año, mientras se intentaba equilibrar el presupuesto para, por fin, poder adquirir esa maravillosa RAM que tanto falta le hacía al pobre PC, o ese cartucho MPEG que iba a transformar tu Saturn en un vídeo, o aquel cartucho de Super Nintendo que tanta ilusión nos hacía, nos han hecho olvidarlo todo con dos maravillas de la técnica que también aparecen periódicamente –aunque su exactitud no es la del turrón, ni los hijos pródigos– y que han sido las elecciones catalanas y la campaña de hacienda.

De fábula, se podrían calificar ambos dos excelsos acontecimientos que, curiosamente, también tiene su lado bueno, si se contemplan de modo positivo. Porque, vamos a ver, aparte de que hacienda somos todos –aunque todos pensemos que lo somos unos más que otros, como ese vecino que gana tres veces más que tú, mientras, asombrosamente, sus niños disfrutan de becas que los tuyos jamás tendrán por pasarte en mil duretes del máximo permitido, y además es el que siempre protesta por cualquier nimiedad en las reuniones de tu comunidad–, ¿no es hermoso ver a dos personajes tan queridos como Mortadelo y Filemón recordándote tus derechos, ante un trabajo bien hecho?

Aunque tú, que lees estas líneas, vivas en Melilla, o en Santa Cruz de Tenerife, y te traiga al fresco cómo se llame el President de la Generalitat durante los próximos cuatro años, ¿no es hermoso ver cómo te machacan una y otra vez por el televisor, con el último insulto que se han dedicado los distintos candidatos a la poltrona..., perdón, el sillón presidencial?

Sí, es bonito. Y además, es útil.

En este país, en el que da hasta reparo pedir que te hagan una factura, ya que lo primero que te van a contestar es, "¿con o sin IVA?", suponiendo que dignen a contestar y no te insulten, por atreverte a pedir algo así, que sólo trae complicaciones al pobre vendedor/electricista/fontanero/mecánico...

En este país, en el que ciertos grupos políticos te contestan que sus resultados en las elecciones han sido fantásticos porque son los mejores desde la época de la República –¡¡hace setenta (70) años!!– tras sacar trece (13) diputados, o que no les importa haber perdido cerca de diez (10) escaños, porque el vecino tiene una cantidad ridícula, que jamás les permitirá gobernar...

En este país, supuestamente moderno y civilizado, estos son dos ejemplos que nos enseñan el camino a seguir.

Si un usuario cualquiera, factura en ristre, clamara por sus derechos como debe, ¿tendría algún problema a la hora de que le devolvieran el dinero cuando ha adquirido un juego que no le satisface? ¿O una máquina fabulosa de esas nuevas, que no acaba de convencerle? ¿Importaría demasiado que su vecino tuviera una consola con más bits que la suya, teniendo en cuenta que a él ni le va ni le viene?

En este país, siendo como somos, lo que haríamos sería explotar la picaresca, cambiando, factura en mano, un juego por otro, una máquina por otra y, si pudiéramos, hasta al vecino, con consola incluida. Por eso, y porque ciertas compañías son más listas de lo que nos pensamos, venden sus productos "tal cual", magnífica expresión que viene a decir que si lo que tienes te funciona, ellos ya no hacen más, estés satisfecho o no, y ahí te quedas.

Y mientras, unos esperarán a esos juegos que les satisfagan, y que nunca serán perfectos, en realidad, esas otras máquinas más potentes que las de sus vecinos, y que las de cualquier criatura del universo –faltaría más–, para poder continuar con esa absurda guerra de "la mía es más grande, mejor, y con más bits que la tuya", alentada por los mismos que luego te venderán el producto "tal cual", y que te dirán, "ahí te quedas, con tu factura en la mano".

Por suerte, la Navidad está cerca y podremos olvidar, durante unas horas, la realidad. Una realidad ante la que, si tuviéramos una factura –con IVA, por favor– y realmente lo que nos cuentan por la tele fuera cierto, al exigir responsabilidades por los defectos de fábrica, nos tendrían que devolver algo más que unos cuantos duros. Y a lo mejor, hasta nos daría igual quien fuera el Honorable de turno. Claro que, bien pensado, si él tuviera factura, ¿qué nos reclamaría a los demás?

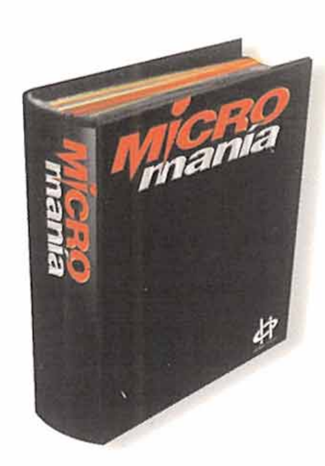
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO(*)	OTROS
1944 ACROSS THE RHINE	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB (8 MB RECOM)	7 - 90 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	AD, RL, SB, GR	--------------
3D LEMMINGS	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (560 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE	RATÓN	RL, SB, GR	--------------
AIR POWER	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM)	2 - 15 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, RL, SB	THRUSTMAST.
AIV NETWORKS	DISCO, CD	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB (580 KB BASE)	18 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB	COMPAT WIN
ALIEN ODYSSEY	CD	CD	486DX2/66	486DX4/100	8 MB	8 MB	VGA 256	DOBLE	TECL, RAT, PAD	AD, RL, SB, GR, MIDI	4X RECOM.
BURN:CYCLE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	NADA	VGA 256	DOBLE	RATÓN	TODAS	WINDOWS
CRUSADER: NO REMORSE	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB (12 MB RECOM)	30 - 55 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO	SB	4X RECOM
D!ZONE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	VARIABLE	VGA 256	SIMPLE	TECL, RAT, PAD	AD, SB, GR	RED, MODEM
D-1000	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	VARIABLE	VGA 256	SIMPLE	TECL, RAT, PAD	AD, SB, GR	RED, MODEM
FLIGHT OF THE AMAZON...	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (580 KB BASE)	NADA	VGA 256	SIMPLE	TECL, RATÓN	AD, RL, SB	--------------
HELLFIRE ZONE	CD	CD	386SX/25	486DX/33	4 MB (550 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	SB	DOS 4.0
MAGIC CARPET 2	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (16 MB SVGA)	8 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, PAD	AD, RL, SB, MIDI	I-GLASSES
NAVY STRIKE	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (555 KB BASE)	500 KB	VGA/SVGA	DOBLE	TEC, JOY, PAD	AD, SB	THRUSTMAST.
NHL 96	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	15 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR	GRAVIS GRIP
SIMON THE SORCERER II	DISCO, CD	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB	1 MB	VGA 256	SIMPLE	RATÓN	AD, RL, SB, GR, MIDI	--------------
TRANSPORT TYCOON DELUXE	CD	CD	486DX/25	486DX2/66	4 MB	4 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE	RATÓN	RL, SB, GR, MIDI	RED, MODEM
WITCHAVEN	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, RL, SB, GR	RED, MODEM
WORMS	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	0 - 2 MB	VGA 256	DOBLE	TECL, RATÓN	SB, GR	RED, MODEM
ZOOP	DISCO	DISCO	486DX/25	486DX2/66	8 MB (500 KB BASE)	3.5 MB	VGA 256	NO	TECLADO, PAD	RL, SB, GR, MIDI	WINDOWS

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete ahora y consigue 3 tres



números gratis y unas tapas gratuitas que cuestan 950 pesetas

- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.
- Además, podrás cancelar tu suscripción en cualquier momento y te devolveremos el importe que te queda.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.



INDYCAR RACING II
La temporada no podía comenzar sin él
Virgin
INTERACTIVE entertainment
VUELVE A PONERTE AL VOLANTE
PAPYRUS
• Quince fieles reproducciones de las 15
publicitarias son una reproducción exac-
pistas de Indycar. • Los coches, los pilo-
ta de los de la temporada 1995 de
tos, los equipos e incluso las vallas
Fórmula Indy.
© 1995 Papyrus Design Group, Inc. Papyrus es una marca registrada de Papyrus Design Group Inc.
El logo de Indycar y casco son marcas registradas de The Indianapolis Motor Speedway Corporation,
utilizados bajo licencia exclusiva a Championship Auto Racing Teams, Incorporated
TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67